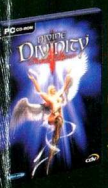
PC ACTION
WWW.PCACTION.DE
DVD XXL 8 GByte
12. JAHRGANG
AUSGABE 133
3/2007
€ 4,99

3 VOLLVERSIONEN



DIVINE DIVINITY
Gut für den Charakter: Riesiges Rollenspiel fesselt Diablo-Fans.

THE HUNTED
Harter Ego-Shooter: Auf der Flucht vor Zombie-Horden.

DARSANA
Stell dich der munteren Mehrspieler-Metzelei im Mittelalter!

MASSENWEISE MAPS & MODS!

GUTTER RUNNER
Angriff der Killer-Ratten – exklusiver Super-Mod!

TRUE COMBAT ELITE
Mit modernsten Waffen gegen Terroristen.

BALANCE OF MIGHT
Nur bei uns: Helden hauen Monstermassen.

STEEL HALO
Jetzt stimmt es wirklich: Sport ist Mord!

WORLD OF WARCRAFT: BURNING CRUSADE

ERSTER TEST: SO VEREDELT DIE ERWEITERUNG DEIN SUCHTSPIEL NUMMER 1

FRONTLINES: FUEL OF WAR

Angespielt: Battlefield-Veteranen erklären der Konkurrenz den Krieg

Testpremiere: Dein erster Schritt zur Weltherrschaft

SUPREME COMMANDER

Angespielt: Der China-Kracher von John Woo

STRANGLEHOLD

16
Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG
usk

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

4 195002 704998 03

CODEMASTERS PRESENTS A KDV GAMES/CODEMASTERS PRODUCTION A CODEMASTERS GAME
JAMES BUCHANAN, ARLAN KHAN AND MARCUS O'NEIL IN "MAELSTROM" INTRODUCING SASHA ANTONOVA

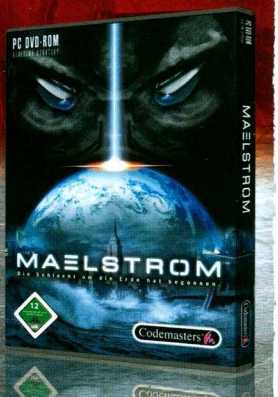
MAELSTROM™

DIE SCHLACHT UM DIE ERDE HAT BEGONNEN

Ständig wechselnde, strategische Herausforderungen durch eine dynamisch veränderbare Umwelt.

Erlebe mit Direct Play taktische Entscheidungen mitten im Brennpunkt der Action.

Finessenreiche, vielschichtige Hintergrundhandlung von Hollywood Sci-fi-Autor James Swallow.



12

PC DVD-ROM
REALTIME STRATEGY

GAMES
www.kdvgames.com

Codemasters

© 2006 The Codemasters Software Company Limited. All rights reserved. "Maelstrom"TM is a trademark of The Codemasters Software Company Limited. Developed by KDV Games Company Limited. Published by The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). "Codemasters"® is a registered trademark.

Die Redaktion

HEINRICH LENHARDT
ROLLENSPIELE, SPORT
... verteidigt exzessives *Burning Crusade*-Spielen als „selbstlose Recherche" und bittet um ernst gemeinte Zuschriften einsamer Blutelfinnen.

JOACHIM HESSE
ACTION, ADVENTURES
... lockt Touristen in einen Keller, um sie mit Erbsensuppe-Videos zu foltern. Dabei spielt er *Cooking Mama* am Nintendo DS.

HARALD FRÄNKEL
ACTION, SPORT
... weinte, nachdem er in einem Honda-Werbespot gesehen hatte, was aus seinem Helden der Jugend, Lee „Ich bin jetzt geliftet" Majors, geworden ist.

WOLFGANG FISCHER
ROLLENSPIELE, ACTION
... hat sich, um vorbereitet zu sein, einen Colt für alle Fälle gekauft. Man weiß ja nie, ob die aktuelle Winter-Wärmewelle nicht doch der Beginn des Weltuntergangs ist.

RALPH WOLLNER
ACTION, SPORT
... freut sich tierisch auf seinen Australienurlaub, weiß allerdings noch nicht, wie er drei Wochen ohne Zocken aushalten soll. PSP?

LUKASZ CISZEWSKI
ACTION, MEHRSPIELER-SHOOTER
... vertreibt das Saddam-Hinrichtungsvideo unter dem Titel *Hangtime* als Doppel-DVD mit Bonusmaterial und alternativem Ende.

ALEXANDER FRANK
STRATEGIE-, ACTION- UND ROLLENSPIELE
... hört beim Sex sehr gern klassische Musik. Aber leider stört seine Vorliebe die anderen Konzertbesucher.

CHRISTIAN GÜRNTH
STRATEGIE, ACTION
... verflucht den Erfinder von myspace, schreibt an seinem Blog, hört BRDigung und freut sich auf das nächste Konzert von The Age of Sound aus Hamburg!

DENNIS BLUMENTHAL
STRATEGIE, TAKTIK-SHOOTER
... ist untergetaucht und schläft nur noch mit einer Waffe unter dem Kopfkissen, da er geblitzt wurde und nun bundesweit nach ihm gefahndet wird.

MARC BREHME
MODS, ADVENTURES
... kann diesen ganzen *World of Warcraft*-Slang nicht mehr hören und erfindet deswegen jetzt eine eigene Adventure-Sprache.

ANDREAS BERTITS
MODS, STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... packt bei diesem Bilderbuch-Winter die Badehose aus und wirft den Grill an. Aber wenigstens muss er nicht Berge an Schnee schippen.

Winterspiele 2007

Das neue Jahr ist da, der Winter auch. Das obere Foto ist allerdings eine Montage, Schnee existiert 2007 in Deutschland nicht.

Bertits: Sagen Sie mal, Fränkel, wo ist eigentlich Kollege Fischer? Ich habe ihn seit dem 16. Januar nicht mehr gesehen.

Fränkel: Fischer ist tot, hirntot nämlich. Aber sein Körper sitzt seit der Veröffentlichung von *World of Warcraft: The Burning Crusade* am PC und gibt merkwürdige Töne von sich. Dinge wie „Ich raide gerade richtig krass in der Instanz" oder „Da werde ich die ganze Zeit grinden und Palas schweinen!" Interessant ist aber, dass Verliebte *WoW* nutzen, um sich häufiger zu treffen, wie mein Blickpunkt-Artikel auf Seite 38 beweist.

Wollner: Jetzt lenken Sie nicht vom Thema ab! Ich finde diesen *World of Warcraft*-Hype unerträglich. Ich habe schon gute Freunde daran verloren.

Ciszewski: Stellen Sie sich nicht so an, Wollner. Jeder weiß, dass Sie keiner leiden kann und Sie nie Freunde hatten.

Frank: Genau wie Kollege Gürnth. Doch scheinbar besitzt unser beleibter Vegetarier andere Druckmittel. Wie sonst konnte er den famosen MTV-Moderator Daniel Budiman aus der Sendung *Game One* überreden, ab sofort für unsere E-Sport-Rubrik eine Kolumne zu schreiben?

Gürnth: Großartig, nicht wahr? Das sind doch großartige Neuigkeiten. Ich bin großartig.

Lenhardt: Ich finde, Schreibsklave Gürnth hat einen arg begrenzten Wortschatz, was Adjektive anbelangt.

Gürnth: Adjek-was?

Hesse: Ich werde müde, furchtbar müde. Das kann aber auch an meinem Jet-Lag wegen meines Flugs aus New York liegen.

Streunender Hund: Wuff?

Hesse: Genau. Ich habe mir den Militär-Shooter *Frontlines* reingezogen und das Empire State Building bestiegen.

Fischer: Muhahahahahaha! Und wurden Sie auch von kleinen Flugzeugen angegriffen wie King Kong?

Alle: Fischer, Sie leben ja noch!

Fischer: Ja, Blizzard hat für einige Stunden die Server heruntergefahren. Die Zeit nutze ich, um mich endlich zu waschen, Nahrung zu mir zu nehmen und auf Toilette zu gehen. Danach muss ich sofort zurück zu meinem Gnom-Magier.

Blumenthal: Apropos Gnom-Magier, wissen die Leser schon von unserem Ausflug nach Bremen zur größten Netzwerk-Party Deutschlands, der Dimension Six?

Frank: Spätestens jetzt, Blumenthal. Sie sind so intelligent!

Ciszewski: Das war richtig gemütlich in Bremen. Zwei Männer haben uns verfolgt und wollten uns verprügeln, weil Blumenthal Teilnehmer eines *Warcraft 3*-Turniers mit seinem Kameralicht geblendet hat.

Hesse: Zum Glück schlagen selbst E-Sportler keine Frauen. Dabei seid ihr doch ohnehin nicht die Hellsten.

TEST DES MONATS

AB SEITE 70

Azeroth bebt! Das Dunkle Portal hat sich geöffnet. Was sich dahinter verbirgt, erfahren Sie im Test zum Kult-Rollenspiel-Add-on THE BURNING CRUSADE.

World of Warcraft: The Burning Crusade

PC ACTION GOLD 3-2007

THEMA DES MONATS

AB SEITE 42

Frontlines: Fuel of War

Bald entbrennt der Kampf um den heiß begehrten Rohstoff Öl. Die Macher von Desert Combat zaubern offenbar einen erfrischenden Taktik-Shooter aus dem Hut. Für Solisten und Mehrspieler. Deshalb haben wir sie in New York besucht.

VORSCHAU

AB SEITE 48

John Woo presents Stranglehold

Der Großmeister der Actionfilme schickt Sie auf eine Achterbahnfahrt voller Blei, Stunts und böser Buben. Wir verraten Ihnen, warum Sie sich unbedingt darauf freuen sollten und was die Entwickler von blöden Interview-Fragen halten.

PC ACTION 3/2007

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
FAX: 0911/28 72 435 • **E-MAIL:** leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

KUNDENDIENST

Abo-Anzeigen PC ACTION	33, 47, 102
Auftakt	3
Darauf wartest du!	18
Das Allerletzte	146
Die zock ich am liebsten	101
DVD-Inhalt	6
Hardware-Gewinnspiel	22
Impressum	144
Leserbriefe	28
Redaktionsspiegel	69
SMS-Gewinnspiele	20
Spielereferenzen	69
Testphilosophie	68

AKTUELL

Bounty Bay Online	14
Burn	13
Dungeon Runners	13
Haze	11
Heimspiel: Eishockey Manager 2007	15
Helldorado: Conspiracy	12
Hero's Journey	13
Rat Race	14
Red Ocean	11
Silverfall	16
Sins of a Solar Empire	10
TES 4: Oblivion - Shivering Isles	16
The Crossing	16
Two Worlds	13
Warhounds	14

E-SPORT

A-Losers mit neuem Team	25
Attax gewinnt die WSVG-Finals	26
Attax mit Neuzugängen	26
CPL Winter	27
Da musst du hin!	27
Dimension Six	27
ESL Extreme Masters	24
SK Gaming baut um	25
Tixo und Silver bei Mousesports	25
Warcraft 3 Season 4 Global Finals	26

BLICKPUNKT

Speedgaming 34
Half-Life 2 in knapp eineinhalb Stunden durchspielen ist unmöglich? Mitnichten.

Trendsport Poker 36
Wir klären Sie über die Trendsportart Poker auf, inklusive der Strip-Variante.

WoW - Eine Liebesgeschichte 38
Dass sich Menschen online verlieben ist inzwischen gängig. Unsere Geschichte nicht.

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

Frontlines: Fuel of War 42
In New York quetschten wir die Entwickler des *Battlefield*-Konkurrenten aus.

Age of Conan: Hyborian Adventures	64
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	54
Infernal	58
Jade Empire: Special Edition	63
John Woo presents Stranglehold	48
Loki	53
Overlord	60
Simon the Sorcerer 4	62

Test Drive: Unlimited 66
The Show 65
Turok 56

TEST

TEST DES MONATS:

World of Warcraft: The Burning Crusade 70
Level 70 wartet! Erkunden Sie in dieser Erweiterung die gefährliche Scherbenwelt. Was Sie dort wohl erwartet?
Arthur und die Minimoys 97
Battles in Normandy 96
Biathlon Champion 2007 96
Desert Law 98
Dream Stripper (Schrott des Monats) 99
Europa Universalis 3 98
Happy Feet 97
iRoll 97
Quake 4 (Budget) 100
Rayman Raving Rabbids 96
Sam & Max: Situation Comedy 84
Sherlock Holmes: D. Spur d. Erw. 97
Star Trek: Legacy 80
Stoked Rider: Alaska Alien 96
Supreme Commander 86
Tortuga: Two Treasures 82
War Front: Turning Point 90
Wings over Europe: Cold War 96
World War 1: Grabenkrieg in Europa 98
Xpand Rally Xtreme 94

MODS & MAPS

Battlefield 2124 110
Counter-Strike: Source 110
DHDR: Die Schlacht um Mittelerde 2 108
Doom 3 104, 110
Enemy Territory 110
Far Cry 108
Freespace 2 110
Half-Life 110
Half-Life 2 105, 106, 108
Neverwinter Nights 2 112
Quake 4 108
The Elder Scrolls 4: Oblivion 113
Unreal Tournament 2004 105, 109
Warcraft 3 111

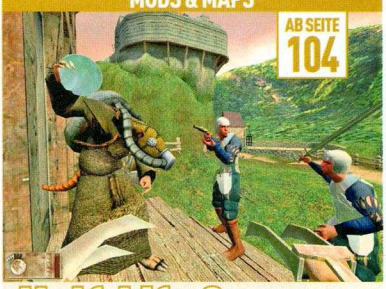
SPIELETIPPS

Caesar 4 116
Dark Messiah of Might and Magic 116
Medieval 2: Total War 116
Neverwinter Nights 116
Sam & Max: Culture Shock 117
TES 4: Oblivion - Knights of the Nine 116
World of Warcraft: The Burning Crusade 119

HARDWARE

Aktuelles 128
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler
Einkaufsführer 138
Top-Hardware für Spieler auf einen Blick
Test: Neue AGP-Grafikkarten 136
AGP ist noch nicht tot. Wir stellen Ihnen einige ausgewählte Grafikkarten vor.
Thema Technik: Praxistipps f. Eingabeger. 132
Wir geben Tipps, wie Sie aus Ihrer Maus und Tastatur noch mehr herausholen.
Thema Technik: VGA-Lufttunnel 130
Mit unserer Bauanleitung geben Sie Ihrer Grafikkarte die richtige Kühlung.

MODS & MAPS



AB SEITE 104

Half-Life 2: Gutter Runners

Umwerfende Mods zu NEVERWINTER NIGHTS 2, UT 2004, HALF-LIFE 2, WARCRAFT 3, ENEMY TERRITORY und vielen anderen Ihrer Lieblinge.

HARDWARE

AB SEITE 130

Blase, Balg!

Ihre Grafikkarte bekommt nicht genug Luft? Rufen Sie nicht den Notarzt, sondern basteln Sie sich unseren fantastischen VGA-Lufttunnel!

AUF DEN SILBERSCHEIBEN

PC ACTION MIT DVD:

Vollversion: Divine Divinity • The Hunted • Darsana • **6 Spiele-Demos:** Agatha Christie: Mord im Orient Express • All Star Strip Poker: Girls at Work • Kino Mogul • Stoked Rider: Alaska Alien • War Front: Turning Point • Xpand Rally Xtreme • **13 Videos:** Charts • Command & Conquer 3: Tiberium Wars • Dream Stripper • Frontlines: Fuel of War • Half-Life 2: Gutter Runners • Jade Empire: Special Edition • Netzwerk-Party Dimension Six • PC ACTION spielt Giana Sisters • PC ACTION kocht • Rainbow Six: Vegas • Speedgaming • Test Drive: Unlimited • World of Warcraft: The Burning Crusade • **2 Trailer:** Field Ops • S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

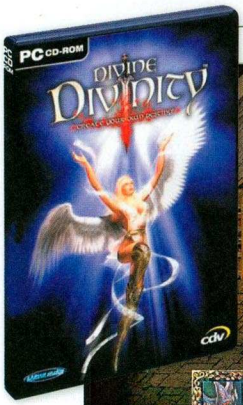
PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Inhalt siehe oben, aber mit einem erweiterten Video zu Rainbow Six: Vegas, dem zusätzlichen Trailer zu John Woo presents Stranglehold und Dream-Stripper-Screenshots.

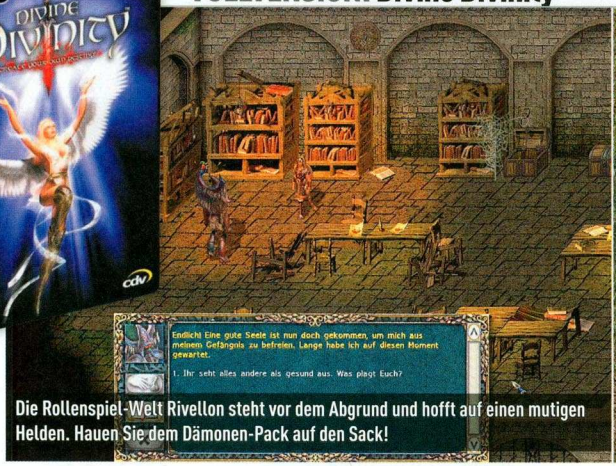
FÜR KOMPLETTEN DVD-INHALT BITTE UMBLÄTTERN!

Spiele in diesem Heft

Age of Conan: Hyborian Adventures, Vorschau 64
Arthur und die Minimoys, Test 97
Battlefield 2142, Spielerforum 110
Battles in Normandy, Test 96
Biathlon Champion 2007, Test 96
Bounty Bay Online, News 14
Burn, News 13
Caesar 4, Tipps 116
Counter-Strike: Source, Spielerforum 110
Dark Messiah of Might and Magic, Tipps 116
Desert Law, Test 98
DHDR: Die Schlacht um Mittelerde 2, Spielerforum 108
Doom 3, Spielerforum 104, 110
Dungeon Runners, News 13
Dream Stripper, Test 99
Enemy Territory, Spielerforum 110
Europa Universalis, Test 98
Far Cry, Spielerforum 108
Freespace 2, Spielerforum 110
Frontlines: Fuel of War, Vorschau 42
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2, Vorschau 54
Half-Life, Spielerforum 110
Half-Life 2, Spielerforum 105, 106, 108
Happy Feet, Test 97
Haze, News 11
Heimspiel: Eishockey Manager 2007, News 15
Helldorado: Consiracy, News 12
Hero's Journey, News 13
Infernal, Vorschau 58
iRoll, Test 97
Jade Empire: Special Edition, Vorschau 63
John Woo presents Stranglehold, Vorschau 52
Loki, Vorschau 53
Medieval 2: Total War, Tipps 116
Neverwinter Nights, Tipps 116
Neverwinter Nights 2, Spielerforum 112
Overlord, Vorschau 60
Quake 4, Budget-Test 100
Quake 4, Spielerforum 108
Rat Race, News 14
Rayman Raving Rabbids, Test 96
Red Ocean, News 11
Sam & Max: Culture Shock, Tipps 117
Sam & Max: Situation Comedy, Test 84
Sherlock Holmes: Die Spur der Erwachten, Test 97
Silverfall, News 16
Simon the Sorcerer 4, Vorschau 62
Sins of a Solar Empire, News 10
Star Trek: Legacy, Test 80
Stoked Rider: Alaska Alien, Test 96
Supreme Commander, Test 86
Test Drive: Unlimited, Vorschau 66
The Crossing, News 16
The Elder Scrolls 4: Oblivion, Spielerforum 113
The Elder Scrolls 4: Oblivion - Knights of the Nine, Tipps 116
The Elder Scrolls 4: Oblivion - Shivering Isles, News 16
The Show, Vorschau 65
Tortuga, Test 82
Turok, Vorschau 56
Two Worlds, News 13
Unreal Tournament 2004, Spielerforum 105, 109
War Front: Turning Point, Test 90
Warcraft 3, Spielerforum 111
Warhounds, News 14
Wings over Europe: Cold War, Test 96
World of Warcraft: The Burning Crusade, Test 70
World of Warcraft: The Burning Crusade, Tipps 119
World War 1: Grabenkrieg in Europa, Test 98
Xpand Rally Xtreme, Test 94



VOLLVERSION: Divine Divinity



Die Rollenspiel-Welt Rivellon steht vor dem Abgrund und hofft auf einen mutigen Helden. Hauen Sie dem Dämonen-Pack auf den Sack!

GENRE	Action-Rollenspiel
VORAUSSETZUNG	450 MHz, 128 MByte RAM
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	www.divinedivinity.de

- Interessante Mischung aus den Rollenspiel-Legenden *Diablo 2* und *Baldur's Gate 2*
- Erledigen Sie Horden von Untoten, Schwarzmagiern und Dämonen
- Umfangreiche Hintergrundgeschichte
- Riesige Spielwelt mit Dutzenden Aufträgen, die es zu bewältigen gilt
- Freie Charakterentwicklung
- Lassen Sie sich zum mächtigen Magier, flinken Bogenschützen oder starken Krieger ausbilden
- 88 Fertigkeiten und Zaubersprüche
- Konversationen mit Nichtspielercharakteren im Multiple-Choice-Verfahren
- Massig nichtlineare Handlungsstränge

VOLLVERSION

The Hunted: Chronicle 1 & 2

Horden von hirntoten Gestalten gibt es nicht nur bei der PC ACTION.

- Stereotypisches Zombie-Szenario für lau
- Zwei Episoden: *Chronicle 1* und *Chronicle 2*
- Düstere Atmosphäre
- Dicke Schießeisen
- George Romero (Namensvetter): „Genauso spannend wie der Film *Dawn of the Dead!*"

GENRE	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG	200 MHz, 64 MByte RAM
SPRACHE:	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	http://thehunted.ru1337.com

VOLLVERSION

Darsana

Auch beim Mehrspieler-Titel *Darsana* geht es Zombies an den Kragen.

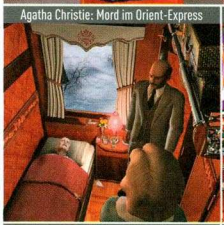
- Mehrspieler-Actionspiel
- Mittelalterliches Szenario im Stil von *Dark Messiah of Might and Magic*
- Zwei Parteien: Ritter gegen Untote
- Ausgeklügeltes Leveldesign
- Waffenarsenal: Keulen und Schwerter statt Knarren

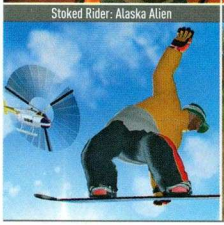
GENRE	Mehrspieler-Shooter
VORAUSSETZUNG	200 MHz, 64 MByte RAM
SPRACHE:	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	www.darsana-game.com

PATCHES!

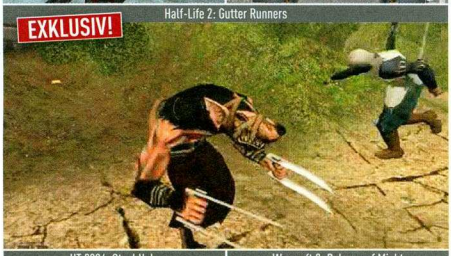
Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

DEMOS





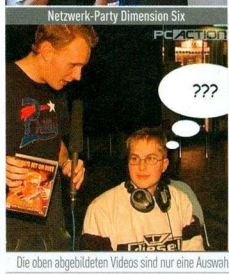
MODS & MAPS



Die oben abgebildeten Mods & Maps sind nur eine Auswahl. Weitere Inhalte finden Sie auf DVD.

VIDEOS

Einkaufsliste
Minutensteak
Zwiebeln
Rahmsauce
Creme Fraiche
Schlagsahne
Kroketten
ca. 13,04 €



Die oben abgebildeten Videos sind nur eine Auswahl. Weitere Beiträge und Trailer finden Sie auf DVD.

SEITE A

VOLLVERSION:
Divine Divinity

DEMOS:
Agatha Christie: Mord im Orient Express
All Star Strip Poker: Girls at Work
Kino Mogul
Stoked Rider: Alaska Alien
Xpand Rally Xtreme

EXTRAS:
Dream Stripper Screenshots (Nur auf Ab-18-DVD!)
Gebrauchsanweisung PC ACTION
PC ACTION Podcast 1
PC ACTION Podcast 2
Pitfall: Masquerade of Hate (mp3)
Schablonen VGA-Lufttunnel
Tastatur-Schablonen
- Battlefield
- Counter-Strike
- Counter-Strike Source
- Druckereinstellung
- Oblivion
- World of Warcraft
VGA-Lufttunnel

TIPPS & TRICKS:
Armed Assault
Battlefield 2142
Runaway 2

TOOLS:
7-Zip v.4.42
Adobe Reader 7.0
Atitool v.0.25 Beta 15
Atuner v.1.9.60.9147
CPU-Z v.1.38
DirectX 9.0c
Forcewareunlock
Fraps v.2.8.1
Gamers.IRC 5.0
Memtest86+
Microsoft.NET Framework v.2.0
Nhancer v.2.1.0
Nvhardpage v.SE 3.4
Powerstrip v.3.73
Prime95 v.2.414 32Bit
Prime95 v.2.414 64Bit
Riva Tuner v.2.0 CRC16
Rtool v.0.9.9.8 RC11
Sisoftware Sandra Lite v.11.17
Smartsurfer 3.2
Speedfan v.4.31
Suche
VLC 0.8.4a win32
Wallpapers
Winzip

PATCHES:
Anno 1701 v1.01 (d)
Armed Assault v1.02 (d)
Battlefield 2142 v1.10 (int)
Company of Heroes v1.4 (d)
Dark Messiah of Might and Magic v1.02 (d)
Gothic 3 v1.12 (d)
GTR 2 v1.1 (int)
Medieval 2: Total War Update #1 (d)
Sid Meier's Railroads! v1.10 (int)
Star Wars: Empire at War - Forces of Corruption v1.1 (int)
Warhammer 40.000 Dawn of War: Dark Crusade v1.11 (int)

HARDWARE-TREIBER:
WinXP, 2000:
Ati Catalyst CCC v.6.12
Nvidia Forceware v.93.71

SEITE B

VOLLVERSIONEN:
Darsana
The Hunted: Chronicle 1 + 2

VIDEOS:
Charts
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Dream Stripper
Frontlines: Fuel of War
Half-Life 2: Gutter Runners
Jade Empire: Special Edition
Netzwerk-Party Dimension Six
PC ACTION kocht Burning Cru-Steak
PC ACTION spielt Giana Sisters
Rainbow Six: Vegas (erweitert auf Ab-18-DVD!)
Speedgaming
Test Drive: Unlimited
World of Warcraft: The Burning Crusade

DEMOS:
War Front: Turning Point (Mehrspieler)

TRAILER:
Field Ops
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Stranglehold (Nur auf Ab-18-DVD!)

MODS & MAPS:
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2
- Rise of Rome 2
Doom 3
- Docking Station
Enemy Territory
- True Combat Elite 0.49
Half-Life
- Science and Industry
Half-Life 2
- Gutter Runners
Neverwinter Nights 2
- Avendale
- The Adventures of Faction Pig
- The Flight from Death
Quake 4
- Counterblast
- Fragophobopolis
The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Quelldorf
UT 2004
- Steel Halo
Warcraft 3
- Balance of Might

DVD-Inhalt

Achtung!

Unsere DVD ist eine Wende-DVD!
Video- und Datenbereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs die DVD also einfach umdrehen!

Das pappt!

Sie möchten Ihre DVDs getrennt von Ihrer PC ACTION-Heftsammlung archivieren? Das ist gar kein Problem!

Sie schneiden einfach das links stehende Inhaltsverzeichnis aus und kleben es auf den Rücken der DVD-Hülle. Weil wir zaubern können und Sie lieb haben, passt der Zettel wie angegossen dorthin.

Viva la Vista!

Windows Vista: Das Offizielle Magazin ist die Antwort auf alle Fragen rund um das neue Betriebssystem von Microsoft:

- Welche Vorteile bietet Windows Vista gegenüber Windows XP?
- Welche Hardware bringt Ihnen den maximalen digitalen Lifestyle am PC?

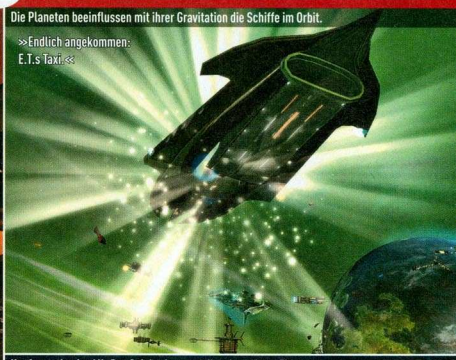
Plus exklusiver DVD-Inhalte und jeder Menge geldwerter Angebote.
Nur jetzt in Windows Vista: Das Offizielle Magazin. Viva!

NEU!
Das offizielle Vorschau-Magazin zum kommenden Windows Vista
Windows Vista
Das Offizielle Magazin
NEU!
Windows Vista
Das Offizielle Magazin
Top-Inhalte auf DVD:
Ist Ihr PC fit für Windows Vista?
Machen Sie den Test mit unserem exklusiven Aufrüsttester!
Interaktive Flash-Demo: alle Features erklärt
Alle aktuellen Windows-Vista-Treiber
Games for Windows – die besten Spieledemos
Videos der kommenden DirectX-10-Top-Spiele
Plus: Internet Explorer 7
DVD
Jetzt neu am Kiosk!
Alle Fragen zum neuen Windows beantwortet:
Der offizielle Ratgeber zu
Windows Vista
Welche Vorteile bietet Windows Vista?
Was kann Vista besser als Windows XP?
Welche Hardware benötigen Sie wirklich?
Sparen Sie über 100 Euro!
Im Heft: Mit unseren Gutscheinen sparen Sie über 100 Euro, z. B. bekommen Sie Vista Premium umsonst beim PC-Kauf.

TOP NEWS

Zwei verfeindete Flotten treffen im All aufeinander. Es entbrennt eine spektakuläre Massenschlacht.

>>Traum für Junkies: Fix-Stern.<<



Die Planeten beeinflussen mit ihrer Gravitation die Schiffe im Orbit.

>>Endlich angekommen: E.T.s Taxi.<<

Konfrontation im All: Der Spieler kommandiert komplette Flotten.

>>Captain Picard steckt im Berufsverkehr.<<

SINS OF A SOLAR EMPIRE

Sorgen des All-Tags

Die schlechte Nachricht: Das Weltraum-Spiel kommt ein knappes Jahr später. Die gute: Für Ungeduldige haben wir dennoch einige Infos.

ECHTZEIT-STRATEGIE | Sünden im Weltall: Statt mit Friede, Freude, Eierkuchen mit- und nebeneinander zu leben, hauen sich die drei im Universum vorherrschenden Parteien auf die Mütze. Die Handelsorganisation TEC bekämpft verzweifelt die Diktatur des despotischen Vasari-Imperiums und die eigentlich neutralen Außerirdischen namens Advents backen plötzlich entgegen ihres Namens keine Weihnachtsplätzchen, sondern stellen technisch hoch entwickelte Waffen her. Wessen Kriegsflotte Sie steuern, hängt von Ihnen ab – in *Sins of a Solar Empire* sind alle drei Fraktionen spielbar. In bester *Homeworld*-Manier steuern Sie Ihre Raumschiffe durch die unendlichen Weiten und reißen sich nicht nur Planeten, sondern ganze Sonnensysteme unter den Nagel. Die ersten Bilder versprechen eine für Echtzeit-Strategiespiele umwerfende Optik. Außerdem kündigen die Entwickler eine intuitive Steuerung und übersichtliche Bedienung an.

ALLES ANDERS IM WELTALL

Anders als in *Homeworld* spielen die Planeten in *Sins of a Solar Empire* eine bedeutende Rolle. Je mehr Welten Sie kontrollieren, desto mehr Boni gibt's für Ihre Flotte. Art und Wirkung der Extras sind abhängig von der Planetenoberfläche. Zudem beeinflussen Gravitationsfelder die Schlachten im Orbit. Weiterer Unterschied: Ihre Einheiten steigen auf. Mit zunehmenden Stufen päppeln Sie Disziplinen wie Angriff oder Verteidigung hoch. Ursprünglich sollte die Weltraumsaga bereits 2006 erscheinen, doch fehlte dem Entwickler Ironclad ein Vertriebspartner. Kurz vor Jahresende unterschrieben die Macher dann einen Vertrag mit Herausgeber Stardock – und verschoben das Spiel prompt auf August 2007. *Homeworld*-Fans holen tief Luft und hoffen, dass bis dahin nichts schiefgeht.

Alexander Frank

Info: www.sinsofasolarempire.com

HAZE

Gehirnwaschtag

Ein Mitglied der Metalcore-Einheit feuert aus der Deckung auf Gegner.

Eine dubiose Söldnertruppe wird einer Gehirnwäsche unterzogen. Doch ein Mann wehrt sich!

EGO-SHOOTER | Zum äußerst interessanten Ego-Shooter *Haze* halten sich die Entwickler Free Radical, Macher der kultigen Konsolen-Shooter-Serie *Timesplitters*, eher bedeckt. Anfang des Jahres erschienen jedoch frische, wenn auch wenig spektakuläre neue Bilder. Darauf lässt sich das gleiche Wald-Szenario erkennen, das es schon während der Spielemesse E3 im vergangenen Mai zu bestaunen gab. Sie spielen einen Ausreißer, der sich der Gehirnwäsche durch eine Militärorganisation namens Metalcore widersetzt. Da die Entwickler so schweigsam sind, gibt es bisher auch keinen konkreten Veröffentlichungstermin. Argh! Lukasz Ciszewski

Info: www.hazegame.com

RED OCEAN

Gutes Tauchgefühl

Terroristen verschanzen sich in einer versteckten Basis.

Als Tauchlehrer Jack Hard erforschen Sie eine geheime Unterwasserbasis aus der Zeit des Kalten Krieges.

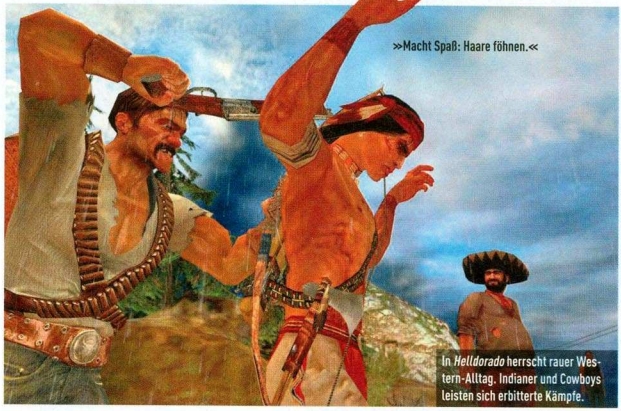
EGO-SHOOTER | Diesen Monat besuchten die Collision Studios aus Hannover die PC ACTION-Redaktion. Der erste Eindruck ihres Ego-Shooters *Red Ocean* fällt positiv aus, genau wie einst der Aids-Test von Freddy Mercury. Sie spielen einen Tauchlehrer, der auf dem Grund des Atlantiks eine Forschungsbasis der Sowjets entdeckt, aus der Zeit des Kalten Krieges. Dabei geht der Auftraggeber des Helden drauf und Jack Hard findet sich in actionreichen Gefechten mit gewöhnlichen und futuristischen Waffen wieder, Schwimmeinlagen inklusive. Fein: *Red Ocean* benutzt die schicke Grafik-Engine von *The Elder Scrolls 4: Oblivion*. Eintauchen dürfen Sie voraussichtlich am 23. März. Lukasz Ciszewski

Info: www.redocean-game.de

© 2007 Promotion Software GmbH, alle Rechte vorbehalten. Das Sixteen Tons Entertainment Logo und das THE SHOW Logo sind eingetragene Warenzeichen der Promotion Software GmbH. Take Two Interactive Software und das Take-Two-Logo sind Warenzeichen von Take Two Interactive Software. © 2007 Trinigy GmbH. Alle weiteren Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Entwickelt von Sixteen Tons Entertainment. Veröffentlichung durch Take Two Interactive. Alle Rechte vorbehalten. Innovationen und Druckfehler vorbehalten. *unverbindliche Preisempfehlung

HELLDORADO

Im Westen was Neues!



***Conspiracy*: So hieß das seit 2006 angekündigte Add-on für *Desperados 2*. Jetzt heißt es *Helldorado*.**

ECHTZEIT-STRATEGIE | So schnell kann's gehen. Dank Verleger-Wechsel ist aus *Desperados 2: Conspiracy* nun *Helldorado* geworden, aus einer simplen Erweiterung ein eigenständiges Spiel. Sie benötigen also *Desperados 2* nicht, um in den Genuss des neuen Werkes zu kommen. Bekannt ist bisher Folgendes: Der Spieler taucht im Lauf der Geschichte Stück für Stück in eine finstere Verschwörung ein. Dabei übernehmen Sie wieder die Kontrolle über Revolverheld John Cooper samt seiner fünfköpfigen Gefolgschaft. Neu ist die Möglichkeit, sogenannte Kombo-Angriffe zu lernen. Die verhelfen dem Spiel zu mehr taktischer Tiefe, so die Ankündigung. Nachdem Play Ten Interactive Atari als Verleger abgelöst hat, gab man im Vorfeld bereits einiges über die zu erwartenden Systemvoraussetzungen preis. Demnach brauchen Sie einen Prozessor mit 1,4 Gigahertz, 512 Megabyte RAM, eine Grafikkarte mit 128 Megabyte Speicher und vier Gigabyte Festplattenspeicher. So kommen also auch Spieler mit älterer Hardware noch im ersten Quartal dieses Jahres in den Genuss von *Helldorado*.

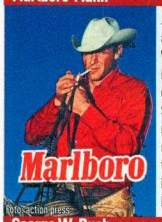
Dennis Blumenthal

Info: www.spellbound.de

Uncoole Cowboys

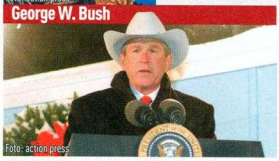
Cowboys gelten allgemein als männlich, lässig und mutig. Hier der Gegenbeweis.

Marlboro-Mann



Jedes Kind erinnert sich an die männlich-herbe Werbefigur, die für Marlboro graziös durch die Prärie ritt. Beim Sonnenuntergang rauchte der Held eine nach der anderen. Was für ein dufter Typ – der im Alter von 49 Jahren an Lungenkrebs starb.

George W. Bush



Der wohl dümmste Cowboy der Welt. Statt auf seiner Ranch in Texas dahinzuvegetieren, machte er sich auf, die Welt zu retten. Als Oberhaupt der USA sorgt er vor allem im Nahen Osten für Bombenstimmung.

Jimmy, der Kuh-Junge

Über die mysteriöse Krankheit, bei der plötzlich Rinder-DNA im Erbgut von Menschen auftaucht, ist bisher wenig bekannt. Der betroffene Jimmy (Spitzname: Cow-Boy, dt: Kuh-Junge) kommt aber mit seiner Behinderung gut zurecht und geht wie wir gern mal einen saufen (Bild).

BILD DIR MEINE MEINUNG!

AHMET ISCITÜRK ÜBER SEIN LIEBLINGSTHEMA: SCHMUDDELFILME

»Politisch korrekt: amerikanischer Osterhase.«

So könnte die falsch produzierte Version von *Madden NFL 07* aussehen.

Pornoattacke im Land der Mormonen

Spiele sind jetzt gesellschaftsfähig. Sogar Frauen zocken mittlerweile, wenn auch nur solchen Quatsch wie *World of Warcraft* oder *Nintendogs*. Seit Nintendos Wii-Konsole auf den Markt kam, ist plötzlich jede(r) ein leidenschaftlicher Spieler, selbst Omas, Opas, Eltern und Börsenmakler, die Computerspiele eigentlich für ineffizienten Unsinn halten. Doch weil das Spielen mit Nintendos Wii so einfach ist, findet es jeder super. Bei den meisten Titeln genügt es, den Controller hin und her zu schütteln, um Erfolgserlebnisse zu generieren. Irgendwie will ich gar nicht, dass mein Lieblings-Hobby zu so einer Allerweltssache verkommt. Ob Nintendo bald den *Musikantenstadl* sponsert? „Wii love Volksmusik!" könnte der Slogan lauten. Diese ganzen Wii-Wortspiele gehen mir sowieso total auf den Sack! Deshalb zu etwas Amüsanterem: Wie so oft in letzter Zeit kommt die lustige Geschichte aus den USA. Im Mormonen-Bundesstaat Utah legte der 14-jährige Kolton Mahoney Electronic Arts' *Madden NFL 07* in seine Xbox 360 – prompt erschien ein Pornobild auf dem Bildschirm. „Das ist definitiv nicht *Madden*", sagte sich das aufweckte Kerlchen Kolton ob der Sauerei und rief um Hilfe. Logisch, dass seine Eltern völlig geschockt waren. „Es war kein schöner Anblick", so der Vater Tim Mahoney. Wer jetzt annimmt, Familie Mahoney hätte EA auf 60 Millionen Dollar Schadenersatz verklagt, liegt voll daneben. Die Mahoneys wollten nur den Porno-Silberling gegen das richtige Spiel tauschen. Außerdem wünscht sich die Familie, dass so etwas nie wieder vorkommt. Wie die pornografischen Inhalte auf den Datenträger kamen, ist nicht klar und ja auch ziemlich wurst. Ehrlich gesagt, andersrum fände ich es schlimmer. Stellen Sie sich mal vor, Sie sind volljährig, kaufen einen Porno, freuen sich den ganzen Tag drauf – und dann entpuppt sich die Scheibe nach dem Einlegen als *Madden NFL*-Spiel! Ich würde den Hersteller verklagen und natürlich auch die Medien einschalten. „Ich wollte doch einfach nur selbst Hand anlegen, doch statt *Spagat – du siehst alles!* flimmerte *Madden NFL* über den Bildschirm. Ob ich mich jemals wieder davon erhole? Ich kann es nur hoffen ..."

Hoch zu Ross bekämpft der Held auf einem Hügel vor einem Turm den gefährlichen Dämon.

»Braucht jeder Erotikfilm: einen schwarzen Hengst.«

TWO WORLDS

Vom Teufel geritten

Mit umwerfender Optik, Pferden und spannenden Kämpfen will *Two Worlds* Sie auf eine magische Reise schicken.

ROLLENSPIEL | Gut Ding braucht Weile, das haben auch Entwickler Reality Pump und Vertrieb Zuxxez eingesehen und wollen sich mit ihrem Edel-Rollenspiel *Two Worlds* so viel Zeit lassen, bis der Titel den eigenen Erwartungen voll entspricht. Auch wenn man dadurch den angepeilten Veröffentlichungstermin im März verpasst. Bereits jetzt macht das Spiel einen so guten Eindruck, dass es die Konkurrenz in Form von *The Elder Scrolls 4: Oblivion* und *Gothic 3* übertrumpfen könnte. Reittiere, umwerfende Optik, interessante Nichtspielercharaktere und ausgeklügelte Kampf- und Magiesysteme sollen nur die Spitze des Eisbergs darstellen. Reife Rollenspielhasen dürfen sich also schon jetzt so auf dieses Spiel freuen wie auf den nächsten Beischlaf und bei beidem hoffen, dass sich auch wirklich die erhoffte Befriedigung einstellt.

Andreas Bertits

Info: www.2-worlds.com

HERO'S JOURNEY

Jetzt wird's persönlich

»Heiligenschein: billiges Imitat.«

Ein Magier spricht einen Zauber gegen ein Ukar getauftes Monster.

Ihr Online-Ork sieht genauso aus wie der eines anderen Spielers? Das soll in *Hero's Journey* nicht passieren.

ONLINE-ROLLENSPIEL | *World of Warcraft*-Spieler kennen das: Trotz Tausender Waffen und Rüstungen findet sich ein anderer Paladin oder Hexenmeister, der dem eigenen Charakter gleicht oder zumindest stark ähnelt. Wo bleibt die Individualität? Hier setzt *Hero's Journey* an. Bereits bei der Wahl Ihres Charakters geht's ins Detail: Sie dürfen seine Gesichtszüge ähnlich wie in *Oblivion* selbst festlegen. Auch die Gegenstände lassen sich individualisieren. Zwar bestimmen Äxte, Schwerter und Rüstungen maßgeblich das Erscheinungsbild, jedoch dürfen Sie mit sogenannten Wyr-Steinen nicht nur die Wirkung, sondern auch das Aussehen Ihrer Sachen in jede Richtung beeinflussen. Diese Juwelen stecken Sie in die Gegenstände – das kann *World of Warcraft* erst seit dem Add-on *The Burning Crusade*. *Hero's Journey* erscheint Mitte des Jahres.

Alexander Frank

Info: www.herosjourney.net

LIES MICH!

Dungeon Runners

Action-Rollenspiel | Im Falle von *Dungeon Runners* geben Sie keinen Cent aus, denn Flashpoint verteilt das Hack'n'Slay-Mehrspieler-Online-Rollenspiel für lau. Im Spiel erwartet Sie genreübliche Kost: Sie wetzen als Magier, Krieger oder sonstiges genetisch verhunztes Gesocks durch düstere Katakomben und polieren die Fähigkeiten des Helden auf. Dabei schließen Sie sich mit anderen Online-Spielern zusammen und lernen dufte Freunde fürs Leben kennen. Melden Sie sich unter der angegebenen Webseite als Beta-Tester an und tragen Sie Ihren Teil zum Spiel bei! Das fertige *Dungeon Runners* soll in Kürze erscheinen, ein genauer Termin steht noch nicht fest. (RW)

Info: www.dungeonrunners.com

War Front: Turning Point

Gewinnspiel | 10tacle feiert die Geburt von *War Front: Turning Point* mit einer Verlosung. Den Siegern winken fünf hübsche *War Front*-T-Shirts, fünf spannende *War Front*-Romane und drei Spiele. Also nicht zögern und schleunigst bei unserem Gewinnspiel mitmachen! Wie das genau funktioniert, erfahren Sie auf Seite 20. Einsendeschluss ist der 23. Februar 2007. (RW)

Info: www.war-front.de

Burn

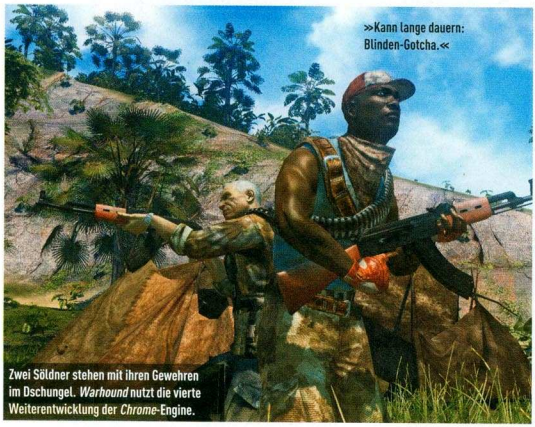
Ego-Shooter | Der neue Titel der polnischen Entwicklerschmiede Destan Entertainment lockt mit einer seltsamen, düsteren Hintergrundgeschichte: Im Jahre 2055 tobt ein verheerender Krieg über den Erdball. Mitten im Gerangel erscheint der mysteriöse Söldner Dark auf der Bildfläche. Wo er auch kämpft, noch nie hat die Partei mit dem Elitekrieger in ihren Reihen eine Schlacht verloren. Doch auch noch nach Ende der Konfrontation kämpft der Söldner weiter und verbreitet Angst und Schrecken. Also setzt das internationale Gericht ein ordentliches Kopfgeld aus. Jetzt liegt es an Ihnen, dem Waffenheld das Handwerk zu legen. Auf dem Bild beharken sich zwei Söldner. *Burn* erscheint irgendwann 2007. (RW)

Info: www.burnthegame.com

TOP 10 DEUTSCHLAND

RANG	TREND	VORMONAT	TITEL	VERTRIEB
1	▲	2	Anno 1701	Sunflowers
2	▲	3	Need for Speed: Carbon	EA
3	▼	1	Fußball Manager 2007	EA
4	▲	9	Guild Wars: Nightfall	Flashpoint
5	▲	NEU	Die Sims 2	EA
6	▲	7	Battlefield 2142	EA
7	▲	8	Gothic 3	Piranha Bytes
8	▼	5	Die Sims 2: Haustiere	EA
9	▼	4	Medieval 2: Total War	Sega
10	▲	NEU	FIFA 07	EA

Quelle: SATURN



Zwei Söldner stehen mit ihren Gewehren im Dschungel. *Warhound* nutzt die vierte Weiterentwicklung der *Chrome*-Engine.

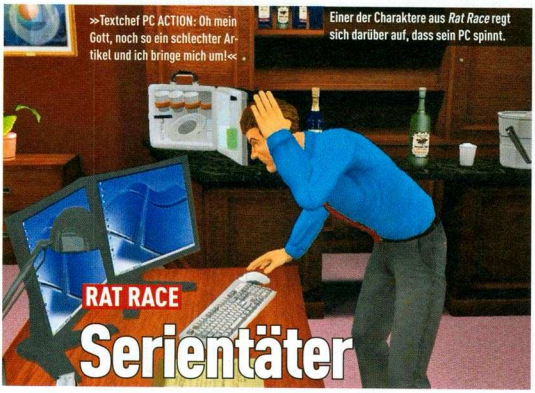
WARHOUND

Echte Kampfhunde

Stolz präsentieren wir als erstes Magazin Details zum neuen Action-Titel der *Chrome*-Macher.

EGO-SHOOTER | Durch unseren guten Draht in unser polnisches Nachbarland dürfen wir an dieser Stelle *Warhound* enthüllen, einen frischen Ego-Shooter aus dem Hause Techland. Die Polen sind die Schöpfer der Zukunftsballerei *Chrome* und des technisch beeindruckenden Nachfolgers *Chrome 2*. PR-Manager Pawel Kopinski erläutert das neue Projekt: „In *Warhound* kümmert sich der Spieler um sein Training und bekämpft gegnerische Söldner. Man muss sogar seinen sicheren Unterschlupf vor feindlichen Angriffen schützen. *Warhound* hat gleich mehrere Handlungsstränge." Der Shooter führt durch die härtesten Gefahrenherde der Welt und Sie steigen dabei in Panzer, Jeeps und andere Vehikel. Laut Techland ist die spielerische Freiheit dabei immens. *Warhound* erscheint voraussichtlich Ende des Jahres. Lukasz Ciszewski

Info: http://warhoundgame.com



Sitcoms wie *Friends* oder auch *Stromberg* haben sich im Fernsehbereich als echte Goldesel etabliert. Die Firma Super-Ego-Games will dieses Format nun auf den PC übertragen.

SIMULATION | Millionen von Menschen sitzen Abend für Abend gebannt vor dem Bildschirm, nur um Sitcoms (kurz für Situation Comedy) zu verfolgen. Nun wollen die Entwickler Super-Ego-Games ein komplett neues PC-Genre kreieren, das „strategisches Gameplay mit den besten Elementen von TV-Sitcoms kombiniert." Auch wenn der Name anderes vermuten lässt, das Spiel *Rat Race* hat nichts mit dem gleichnamigen Film aus dem Jahr 2001 zu tun. Über die Story ist bisher wenig bekannt: Man stellt Sie als Manager im Unternehmen BigCo ein, wo Sie versuchen, ein Ihnen unterstehendes Team zu Höchstleistungen anzuspornen. Da die Mitarbeiter aber im Gegensatz zu den Redakteuren der PC ACTION äußerst demotiviert sind, setzen Sie Charme und Menschenkenntnis ein, um das Beste aus den faulen Luschen herauszuholen. Ähnlich wie *Sam & Max 2* soll das Spiel wohl nur online als Download kommen und im Episodenformat erscheinen; Start vermutlich noch in diesem Jahr. Auf der Homepage ist bereits ein erster Trailer verfügbar. Dennis Blumenthal

Info: www.superegogames.com/home.htm

BOUNTY BAY ONLINE

Piraten-Software

Was Orlando Bloom, Keira Knightley und Johnny Depp können, das können Sie schon lange. Hissen Sie die schwarze Flagge und stechen Sie in See!

ONLINE-ROLLENSPIEL | Sie können die ganzen Online-Rollenspiele mit Fantasyszenario nicht mehr sehen? Dann haben wir eine höchst erfreuliche Nachricht für Sie, denn *Bounty Bay Online* geht – vielleicht schon Ende März – bei uns vor Anker. Der Beta-Test, bei dem wir natürlich auch fleißig mitmischen, läuft schon eine ganze Zeit lang auf Hochtouren. Anders als bei der Konkurrenz sind Sie hier Sie nicht darauf beschränkt, lediglich mit Ihrer Waffe auf Gegner einzudreschen. Sie dürfen auch packende Seeschlachten führen und das sogar gegen andere Mitspieler. Obendrein bietet *BBO* ein ausgefeiltes Handels- und ein noch raffinierteres Fertigkeitensystem. Einziger Haken: Grafisch macht die sonst vielversprechende Seeräubersimulation nicht gerade viel her. Wolfgang Fischer

Info: www.bountybayonline.de

BATTLEFIELD 2142
JETZT IM HANDEL
ELECTRONIC-ARTS.DE
POWERED BY gamespy
© 2006 Digital Illusions CE AB. All rights reserved. Battlefield 2142 is a trademark of Digital Illusions CE AB. Electronic Arts, EA, and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of Gamespy Industries, Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.

LUSTIG war gestern!

DATE MOVIE

VON ~~DEN~~ 2 von den 6 SCHREIBERN VON „SCARY MOVIE“

DATE MOVIE gibt es jetzt auch UNZENSIERT!

Länger als die Kinofassung und mit massig mehr Extras zum Kaputtlachen: Deleted Scenes, Audiokommentare, Making of, Featurettes, Interviews, TV Spots, ein Easter Egg, Überraschungsspiele und noch viel, viel mehr!

JETZT AUF DVD

REGENCY EMOTION

www.DATEMOVIE.kinowelt.de

Kinowelt Home Entertainment GmbH – Ein Unternehmen der Kinowelt Gruppe · www.kinowelt.de

DOLBY DIGITAL DTS DIE VIERTE DIMENSION KINOWELT

MEHR NEWS: WWW.PCACTION.DE

LIES MICH!

Silverfall

Action-Rollenspiel | Anhand der in Frankreich veröffentlichten Version konnten wir uns einen aktuellen Eindruck von Monte Cristos Action-Rollenspiel *Silverfall* machen. Grafisch überzeugt der sehr interessante Titel mit einer comicartigen Optik. Spielerisch erwartet Freunde von *Diablo*, *Sacred*, *Titan Quest* und Co. gewohnte Kost. Allerdings sind Sie nicht allein unterwegs, sondern suchen sich einen Begleiter, um entweder aufseiten der Technik oder der Natur zahlreichen Monstern – wie etwa den dicken Riesen auf unserem Bild, der gerade unseren Begleiter verspeisen möchte – den Allerwertesten zu versohlen. Für die deutsche Version, die Ende Februar in den Handel kommen soll, stehen derzeit noch ein Tutorial und diverse Mehrspieler-Modi sowie eine deutliche Verbesserung der Spielgeschwindigkeit auf dem Arbeitsplan. (AB)

Info: www.silverfall-game.com

TES 4: Oblivion - Shivering Isles

Rollenspiel | Dem Wahnsinn nahe sind Sie entweder, wenn Sie als Redakteur bei der PC ACTION arbeiten, oder im zweiten Quartal 2007 das *The Elder Scrolls 4: Oblivion*-Add-on *Shivering Isles* spielen. Denn in der etwa 30-stündigen Kampagne verschlägt es Sie in das Reich von Sheogorath, das ist der Gott des Wahnsinns. Der fiese Kerl stellt Ihnen diverse Aufgaben, die Sie über den Rand der Vernunft hinausführen. Selbstverständlich vermöbeln Sie auch nie zuvor gesehene Monster und sammeln neue, mächtige Gegenstände ein, bevor Sie letztendlich dem verrückten Gott gegenüberstehen. (AB)

Info: www.elderscrolls.com

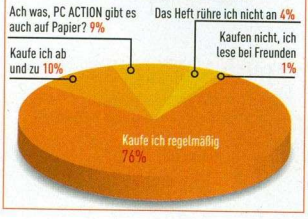
The Crossing

Ego-Shooter | Kaum haben die Arkane Studios mit *Dark Messiah of Might and Magic* einen echten Knüller abgeliefert, arbeiten die französischen Entwickler bereits an ihrem nächsten Werk. *The Crossing* soll Einzel- und Mehrspielermodus in einer bisher noch nie da gewesenen Art mischen. Wie das funktioniert, verraten die Entwickler bis jetzt aber noch nicht. Dafür macht ein erster Trailer – siehe Bild, in dem ein schwarzgekleideter Mann auf einen Gegner springt – einen vielversprechenden Eindruck, denn Dank Valves *Source*-Engine sieht der Shooter schon in diesem Stadium fantastisch aus. Allerdings steht der Veröffentlichungstermin noch in den Sternen. (AB)

Info: www.arkane-studios.com

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt:
Kaufen Sie die Printausgabe der PC ACTION?



Victoria ist derzeit als Torrie Wilson in der RAW-Sparte der WWE unterwegs. Bevor Sie sich freuen: Sie ist verheiratet – mit einem Wrestler.

Lustobjekt des Monats

Steckbrief

Spiel: WWE Smackdown vs. Raw 2007

Name: Victoria Gruner

Künstlername: Torrie Wilson, Samantha

Beruf: Professionelle Flachlegerin

Alter: gute 30 (24. Juli 1975)

Körbchengröße: Der Letzte, der ihre Größe zu messen versuchte, starb an inneren Blutungen.

Geburtsort: Boise (US-Bundesstaat Idaho)

Internetseite: www.wwe.com/superstars/raw/torriewilson

Knochen, die sie uns brechen dürfte, damit wir einmal mit ihr in den Nahkampf gehen können: Alle, denn das Wichtigste hat keine Knochen.

Neuigkeiten zum Spiel: Wir lieben den amerikanischen „Way of Life". Pizza fressen, Bier trinken und Frauen dabei zuschauen, wie sie sich gegenseitig im Ring die Kleider vom Leib reißen. Aber wieso gibt es kein vernünftiges Wrestlingspiel für den PC?! Die Konsolenkinder vergnügen sich mit der *Smackdown vs. Raw*-Serie und wir PC-Spieler müssen der x-ten *Tomb Raider*-Versoftung hinterherlechzen.

TGC THE GAMES COMPANY

macht Sie fit für den Winter

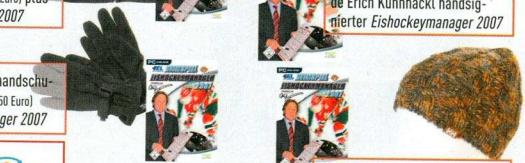
Welche Firma hat die zu gewinnenden Klamotten hergestellt?
A) Die Hansons
B) Helly Hansen
C) Hans Moser

The Games Company (kurz: TGC) und Europas führende Online-Verkaufsstelle für Designermode Dress-for-less haben sich zusammengetan und spendieren den PC ACTION-Lesern hochkarätige Marken-Klamotten von Helly Hansen. Die halten warm und sehen super aus. Mitmachen!

1. PREIS: Kuschlige Softshell Interface Jacke Jaguar von Helly Hansen (Wert:130 Euro) plus *Eishockeymanager 2007*

2. PREIS: Feiner Helly-Hansen-Profleece Troyer mit Stehkragen (Wert: 70 Euro) plus *Eishockeymanager 2007*

3. PREIS: Fleecehandschuhe von Bogner (Wert: 50 Euro) plus *Eishockeymanager 2007*



5. PREIS: Von Spielerlegende Erich Kühnhackl handsignierter *Eishockeymanager 2007*

4. PREIS: Feinstrick-Beanie von Helly Hansen (Wert:20 Euro) plus *Eishockeymanager 2007*

dress-for-less.de online designer outlet
www.dress-for-less.de

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **23. Februar 2007.**

SMART SURFER

... für Sie auf der Suche nach den günstigsten

Internet-Tarifen der Galaxie!

Mit Modem oder ISDN supergünstig surfen und bis zu

70 %

Onlinekosten sparen!

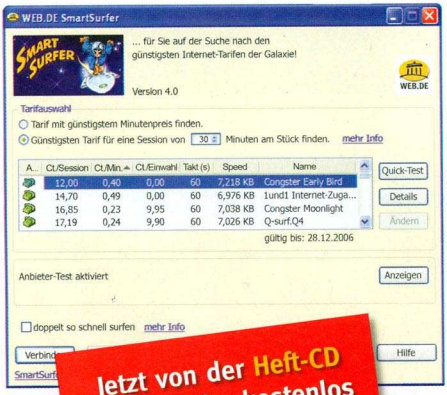
TÜV

Zertifizierte Einwahl-software

- Aktuelle Tarife
- Geprüfte Anbieterauswahl
- Sicherer Verbindungs-aufbau

Sie surfen mit Modem oder ISDN? Über AOL, T-Online, Arcor etc.? Oder Sie nutzen einen Internet-by-Call-Anbieter wie Freenet?

Dann sparen Sie jetzt mit der **kostenlosen** WEB.DE SmartSurfer-Software bares Geld!



Stand: 11.12.2006

Jetzt von der Heft-CD starten oder kostenlos downloaden unter www.smartsurfer.de

- **Immer günstig:** Bei jeder Einwahl ins Internet zeigt Ihnen der WEB.DE SmartSurfer aus hunderten von Internet-by-Call-Tarifen diejenigen an, die gerade besonders preiswert sind.
- **Neu:** Findet immer den günstigsten enthaltenen Tarif für eine von Ihnen gewählte Surfdauer. Einfach gewünschten Tarif anklicken und lossurfen.
- **Immer aktuell:** Alle Tarife immer auf dem neuesten Stand dank automatischer Online-Aktualisierung.
- **Freiheit:** Keine Vertragsbindung! Keine Grundgebühr! Kein Providerwechsel nötig! Abrechnung bequem über Ihre monatliche Telefonrechnung!
- **Sicherheit:** Integrierter Dialer-Schutz!
- **Doppelt so schnell surfen** mit ISDN-Kanalbündelung auf einen Klick!

Member of united internet

SUCHE | EMAIL & CO. | SHOPPING | NACHRICHTEN | PORTAL |

WEB.DE

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Spiele, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche Spiele das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.

1. Crysis

»Weltmeisterschaft im einbeinigen Hüpfen: letzter Platz.«

Ein Helikopter feuert auf einen Jeep. Im Vordergrund sehen Sie den Protagonisten des Spiels in Sicherheit laufen.

1 (1)

Worum geht es?

Als Ein-Mann-Armee mit einem richtig schnieken Nano Suit bekämpfen Sie fiese Außerirdische, die anscheinend nichts Besseres zu tun haben, als ein idyllisches Inselparadies mit Kältestrahlen zu bombardieren. Hört sich eher nach Konsalik als Goethe an, aber das muss für einen Ego-Shooter ja nicht unbedingt schlecht sein.

Warum brauchst du es?

Weil *Crysis* in jeder Beziehung mindestens eine Klasse höher anzusiedeln ist als alle anderen Shooter, die in den vergangenen Jahren herausgekommen sind oder 2007 erscheinen. Ist das Grund genug? Nein? Dann ist Ihnen nicht mehr zu helfen. Vielleicht sollten Sie darüber nachdenken, das PC-Spielen komplett aufzugeben.

Was gibt es Neues?

Acht hervorragende, außergewöhnliche, atemberaubende gigantische, phänomenale und unsagbar schöne Screenshots, die im Rahmen der CES-Messe in Las Vegas veröffentlicht wurden. Einen davon sehen Sie hier, weitere Bilder und eine Hand voll Infos finden Sie auf Seite 14!

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Crytek	Erscheint	Mitte 2007

2. C&C 3: Tiberium Wars

2 (2)

Worum geht es?

Aliens mischen sich in den ewigen Kampf um das begehrte Mineral Tiberium ein. Den Kampfhähnen NOD und GDI passt das natürlich gar nicht in ihre Welteroberungspläne.

Warum brauchst du es?

Command & Conquer ist so etwas wie der Heilige Gral für Echtzeit-Strategen. Darin besteht sogar für Ungläubige kein Zweifel.

Was gibt es Neues?

Haben wir schon erwähnt, dass Kane wieder dabei ist? Oder dass viele bekannte Schauspieler in den Zwischensequenzen mitwirken? Ja? Dann haben wir keine Neuigkeiten für Sie!

Genre	Echtzeit-Strategie	Hersteller	EA L.A.	Erscheint	29. März 2007

3. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

3 (3)

Worum geht es?

Rabiate Restmüllbeseitiger sorgen nach einem Reaktorunfall im radioaktiv verseuchten Tschernobyl mit roher Gewalt dafür, dass die Menschen dort eine realistische Restchance haben.

Warum brauchst du es?

Weil es einen Heidenspaß macht, mutierte Monster mit mächtigen Massenvernichtungswaffen martialisch ins Mirwa ... äh Nirwana zu befördern. Schauen Sie selbst: Trailer auf DVD.

Was gibt es Neues?

Alliterationen sind super! Das hat nichts mit *S.T.A.L.K.E.R.* zu tun, aber das mussten wir einfach mal loswerden. Wichtigste Neuigkeit zum Spiel: der Veröffentlichungstermin steht fest!

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	GSC Gameworld	Erscheint	23. März 2007

4. Hellgate: London

4 (4)

Worum geht es?

Reisen Sie nach London und besorgen Sie es den dämonischen Horden, die dort gerade ein Barbecue mit der örtlichen Bevölkerung veranstalten, mal so richtig mit diversen Waffen.

Warum brauchst du es?

Es wird so eine Art *Diablo 2* mit besserer Grafik, noch außergewöhnlicherem Szenario und viel höherem Suchtfaktor. Und jetzt das Beste: in Ego-Perspektive! Überzeugt?

Was gibt es Neues?

Bill Roper, Geschäftsführer der Flagship Studios, hat auf der offiziellen Internetseite bestätigt, dass die Arbeiten gut vorangehen und schon bald die lang erwartete Beta-Phase startet.

Genre	Action-Rollenspiel	Hersteller	Flagship Studios	Erscheint	2007

5. Half-Life 2: Episode 2

Worum geht es?
Das Übliche: Held Gordon Freeman feiert sein Comeback und heizt zur Feier des Tages seinen Gegnern mit neuen Waffen richtig ein.

Warum brauchst du es?
Weil im Lieferumfang sowohl *Episode 2* als auch die Bonusspiele *Portal* und *Team Fortress* enthalten sind.

Was gibt es Neues?
Nix! Die Entwickler haben sich wohl einen langen Weihnachtsurlaub gegönnt, um im neuen Jahr mit frischen Kräften am Projekt weiterzuarbeiten.

5 (5)		Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Valve Software	Erscheint	3. Quartal 2007

6. Alan Wake

Worum geht es?
Romanautor Alan Wake flieht vor der kalten Wirklichkeit in das noch kältere Städtchen Bright Falls und muss sich dort seinen Träumen stellen.

Warum brauchst du es?
Weil Remedy es einfach draufhat! Das haben die *Max Payne*-Spiele bewiesen. Freuen Sie sich auf eine kunstvoll ausgearbeitete Gruselgeschichte.

Was gibt es Neues?
Die Finnen sind entweder komplett eingeschneit oder halten Winterschlaf. Daher gibt es außer einem neuen Bild nichts Neues zu vermelden.

6 (6)		Genre	Action-Adventure
Hersteller	Remedy	Erscheint	2007

7. Unreal Tournament 2007

Worum geht es?
Mehrere Teams nehmen an einem blutrünstigen Turnier teil, um herauszufinden, welches das beste ist. Ach ja: Es ist ein Mehrspieler-Shooter.

Warum brauchst du es?
Weil es wie die Vorgänger ein herrliches Gemetzel ist, bei dem dennoch taktische Finessen gefragt sind.

Was gibt es Neues?
Es war und ist immer noch sehr still um *UT 2007*. Grund hierfür ist ein ebenso blutiger Shooter für Xbox 360, den Epic erst fertig stellen wollte.

7 ▲(8)		Genre	Mehrspieler-Shooter
Hersteller	Epic	Erscheint	2007

8. Bioshock

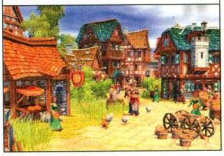
Worum geht es?
Tauchen Sie ein in die bizarre Welt einer vergessenen Unterwasserstadt und lösen Sie deren dunkles Geheimnis.

Warum brauchst du es?
Weil es unverschämt gut aussieht und dank des hohen Rollenspielanteils zusätzlich einen enormen spielerischen Tiefgang bietet.

Was gibt es Neues?
Seit der Games Convention halten sich die Entwickler mit Infos zu diesem spannenden Mix aus Shooter, Adventure und Rollenspiel zurück.

8 ▲(17)		Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Irrational Games	Erscheint	Juni 2007

9. Die Siedler 6



Worum geht es?
Städte aufbauen, die Wirtschaft am Laufen halten und die Regierungsgeschäfte leiten. Halt alles, was ein alleiniger Herrscher so treibt.

Warum brauchst du es?
Als Herrscher über Ihr kleines Reich haben Sie das Recht der ersten Nacht bei allen neu geschlossenen Ehen. Viel Spaß!

Was gibt es Neues?
Kurz vor Weihnachten veröffentlichte Blue Byte ein erstes Video, das die wichtigsten Spielmerkmale ausführlich vorstellt.

9 ▲(10)		Genre	Aufbau-Strategie
Hersteller	Blue Byte	Erscheint	2007

10. Das schwarze Auge 4: Drakensang

Worum geht es?
Aventurien ist in Gefahr! Damit die Fantasywelt nicht dem Bösen in die Hände fällt, müssen Sie mit Ihrer Truppe für Ordnung sorgen.

Warum brauchst du es?
Strategisch angehauchte Echtzeitkämpfe und gute Grafik sorgen dafür, dass *Drakensang* der beliebten Pen&Paper-Vorlage gerecht wird.

Was gibt es Neues?
Seit der Messe in Leipzig herrscht Funkstille. Ist aber nicht dramatisch, schließlich dauert's noch fast ein Jahr, bis *Drakensang* erscheinen soll.

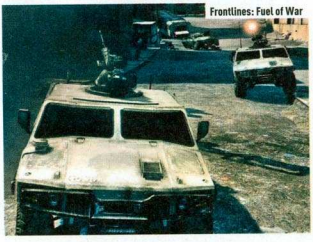
10 ▼(9)		Genre	Rollenspiel
Hersteller	Radon Labs	Erscheint	4. Quartal 2007

Die Plätze 11 - 40

Platz Vormonat	Spiel Genre	Entwickler Geplanter Veröffentlichungstermin
11 ▲(18)	Der Herr der Ringe Online Online-Rollenspiel	Turbine 4. Quartal 2006
12 ▲(15)	Medal of Honor: Airborne Ego-Shooter	EA L.A. 1. Quartal 2007
13 ▼(12)	Two Worlds Rollenspiel	Reality Pump Studios Mai 2007
14 ■(14)	Duke Nukem Forever Ego-Shooter	3D Realms Winter 2666
15 ▼(11)	Sacred 2: Fallen Angel Action-Rollenspiel	Ascaron Oktober 2007
16 ▲(19)	Fallout 3 Rollenspiel	Bethesda Softworks 2007
17 ▲(23)	Test Drive Unlimited Rennspiel	Eden Games 15. Februar 2007
18 ▲(24)	Warhammer Online: Age of Reckoning Online-Rollenspiel	Mythic Entertainment 4. Quartal 2007
19 ▼(16)	Brothers in Arms: Hell's Highway Taktik-Shooter	Gearbox Software 2007
20 ▲(31)	John Woo presents Stranglehold Action	Tiger Hill Entertainment März 2007
21 ▲(25)	Enemy Territory: Quake Wars Mehrspieler-Shooter	Splash Damage 1. Quartal 2007
22 ▼(20)	Spellforce 2: Dragon Storm Echtzeit-Strategie	Phenomic 1. Quartal 2007
23 ▲(27)	Halo 2 Ego-Shooter	Bungie Studios 1. Quartal 2007
24 ▲(26)	Simon the Sorcerer 4 Adventure	Silver Style Februar 2007
25 ▲(29)	Colin McRae Rally: Dirt Rennspiel	Codemasters 2007
26 ▲(28)	The Witcher Rollenspiel	CD Project 1. Quartal 2007
27 ▲(32)	Spore Aufbau-Strategie	Maxis 2007
28 ▲(34)	Jade Empire: Special Edition Action-Rollenspiel	Bioware 2. März 2007
29 ▲(33)	Alone in the Dark: Near Death Investigation Action-Adventure	Eden Games 2007
30 ▼(21)	Elveon Action	10tacle Slovakia 2. Quartal 2007
31 ▼(30)	Star Trek Online Online-Rollenspiel	Perpetual Entertainment 2007
32 ▲(NEU)	Age of Conan: Hyborian Adventures Online-Rollenspiel	Funcom April 2007
33 ▲(39)	Kane & Lynch: Dead Men Action	IO Interactive 2. Quartal 2007
34 ▲(NEU)	Loki: Im Bannkreis der Götter Action-Rollenspiel	Cyanide Studio März
35 ▲(38)	Dragon Age Rollenspiel	Bioware 2007
36 ▼(35)	Sudden Strike 3 Echtzeit-Strategie	Fireglow 2007
37 ▼(36)	Silverfall Action-Rollenspiel	Monte Cristo Februar
38 ▼(37)	UFO: Aftertight Strategie	Altar Interactive 1. Quartal 2007
39 ▲(40)	A Vampyr Story Adventure	Autumn Moon Entertainment 2007
40 ▲(NEU)	Clive Barker's Jericho Action	Codemasters 4. Quartal 2007

Du fehlst mir!

Wir möchten uns an dieser Stelle bei Ihnen entschuldigen! Wir haben uns nämlich fürchterlich geirrt. Worin? In Ihnen natürlich! Wir dachten, dass PC ACTION-Leser ganz heiß auf taktisch angehauchte Shooter wären, die obendrein noch klasse aussehen. Ach, Sie sind ein Fan solcher Spiele? Dann erklären Sie uns mal, warum *Frontlines: Fuel of War* nicht in unserer Top-40-Liste auftaucht? Liegt es daran, dass Sie bisher noch nicht genug über dieses Spiel wissen? Seltsam, schließlich hatten wir den Titel zum Beispiel in Ausgabe 10/06 schon einmal ausführlich vorgestellt. Egal, Schwamm drüber. Wir geben Ihnen noch mal eine Chance, sich von der Qualität des Spiels zu überzeugen. Entweder auf unserer DVD oder anhand der Vorschau ab Seite 42. Und danach: Stimmen her!


Frontlines: Fuel of War

Auf der Lauer

Der Herr der Ringe Online

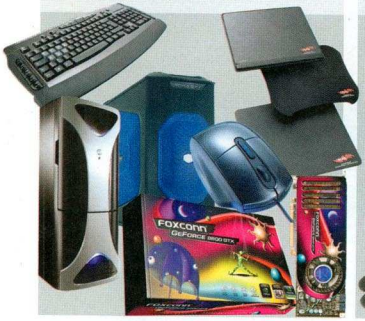
Online-Rollenspiele sind groß im Kommen, das beweist der große Erfolg von *World of Warcraft* und der vielen anderen Spiele dieses Genres, die um die Gunst der Spieler buhlen. Ein besonderes Augenmerk hat *Der Herr der Ringe Online* verdient, nicht nur weil der Titel beständig in unserer Bestenliste steigt und schon kurz vorm Eintritt in die Top 10 steht. Hier stimmen auch Qualität und Konzept. Entwickler Turbine, bekannt durch *D&D Online* und *Asheron's Call*, kombiniert für *DHdR Online* geschickt Inhalte aus beliebten Online-Rollenspielen und fügt obendrein neue Elemente hinzu. Bestes Beispiel ist das Monster Play, bei dem Spieler in die Haut von Monstern schlüpfen und andere verkloppen.

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Hardware-Gewinnspiel

SEITE 22

Passend zum zu früh ausgebrochenen Frühling haben wir heiße Preise im Wert von 5.400 Euro zu vergeben. Diesmal warten Mäuse, Keyboards, Netzteile, Edel-PC-Gehäuse und die Ausnahme-Grafikkarte FV-N88XMAD-On von Foxconn auf Sie. Also: Nichts wie mitgemacht! Um eventuell zu gewinnen, beantworten Sie die Frage auf Seite 22 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 18" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 18 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-03-07", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Heimspiel: Eishockeymanager 2007

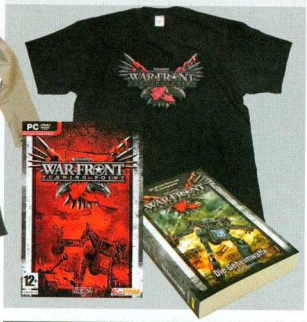
SEITE 16

The Games Company und www.dress-for-less.de, Europas führende Online-Verkaufsstelle für Designermode, spendieren qualitativ hochwertige Winterklamotten wie Jacken, Pullis oder Mützen und *Heimspiel: Eishockeymanager 2007*-PC-Spiele. Wer einen Preis abstauben möchte, beantwortet die Frage auf Seite 16 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 19" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 19 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine simple Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Eishockey-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

War Front: Turning Point

SEITE 13

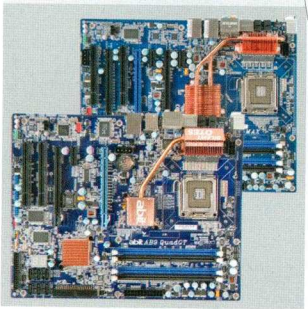
10tacle schickt Sie an die virtuelle Front und verlost zur Feier von *War Front: Turning Point* tolle Preise rund um das Echtzeit-Strategiespiel. So gibt es schicke T-Shirts, spannende *War Front*-Romane und PC-Spiele. Wenn Sie einen der attraktiven Gewinne einheimsen wollen, beantworten Sie die Frage auf Seite 13 und schicken Ihre Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 20" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 20 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „War Front-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Abit-Gewinnspiel

SEITE 128

Neuheit von Hardware-Hersteller Abit: Mit der AB9 QuadGT-Platine übertakten Sie Ihren Intel-Prozessor auf Rekordwerte. Außerdem gibt es die neue IN9-32X-Max-Platine zu gewinnen. Beide Teile sind der letzte Schrei! Sie flippen aus? Dann beantworten Sie flott die ultraschwere Frage auf Seite 128 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 21" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 21 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Abit-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Die zock ich am liebsten!

SEITE 101

Welcher Titel ist schuld, dass Sie schon wochenlang keinen Sex mehr hatten? Verraten Sie es uns! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 22" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 22 *War Front*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.

Darauf wartest du!

SEITE 18

Für welchen Titel würden Sie freiwillig beim Zahnarzt auf den Stuhl klettern? Wir sind neugierig und wollen es unbedingt wissen! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 23" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 23 *John Woo presents Stranglehold*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder Sie schicken eine Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.

* 0,49 EUR/SMS – ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

„Deutschlands günstigster DSL-Pauschaltarif."

Laut Computer Bild ist AOL mit dem DSL Flatpack Surf **die Nr. 1 im Preisvergleich.**

Computer Bild Heft: 26/06
AOL – Günstigstes DSL-Pauschalangebot.

AOL DSL FLATPACK® SURF

AOL DSL Anschluss (bis zu 2 Mbit)
AOL DSL Flatrate

Echtpreis monatlich: ~~24,98 €~~ **19,99 €**[1]

Sie benötigen ferner einen Telefonanschluss der Dt. Telekom (ab 15,95 € mtl.)

AOL DSL FLATPACK® SURF & PHONE

AOL DSL Anschluss (bis zu 2 Mbit)
AOL DSL Flatrate
AOL Phone Flatrate (ins dt. Festnetz)

Echtpreis mtl.: ~~34,97 €~~ **29,99 €**[1]

Sie benötigen ferner einen Telefonanschluss der Dt. Telekom (ab 15,95 € mtl.)

AOL DSL FLATPACK® SURF & PHONE *HIGHSPEED*

AOL DSL Anschluss (bis zu 16 Mbit)
AOL DSL Flatrate
AOL Phone Flatrate (ins dt. Festnetz)

Echtpreis mtl.: ~~49,97 €~~ **44,99 €**[1]

Sie benötigen ferner einen Telefonanschluss der Dt. Telekom (ab 15,95 € mtl.)

Für alle drei AOL DSL Flatpacks® gilt natürlich die AOL DSL Echtpreisgarantie. Damit ist garantiert Schluss mit versteckten Kosten.

Die AOL DSL ECHTPREIS GARANTIE!

Ob und mit welchen Bandbreiten (bis zu 1 Mbit, 2 Mbit, 6 Mbit und 16 Mbit) DSL für Sie verfügbar ist, erfahren Sie unter www.aol.de/dsl. Für die Hardware berechnet AOL einmalige Versandkosten in Höhe von 8,99 €, bei Zahlung per Nachnahme fallen Nachnahmegebühren in Höhe von 6,86 € an. Die Vertragslaufzeit von AOL DSL und/oder AOL Phone beträgt nur 12 Monate, mit Verlängerung um 12 Monate, sofern nicht einen Monat vor Vertragsende gekündigt wird.

Mehr Informationen erhalten Sie im Fachhandel, unter www.aol.de/dsl oder 01805-52 20 (14 Cent/Min.)

unkompliziert und schnell

AOL

Stiftung Warentest GUT 5/2006

c't connect SEHR GUT Heft 4/2006

Das Geben ist schön!

Deshalb gibt's für Sie wieder dick was zu gewinnen: Preise im Wert von 5.400 Euro! Die tollen Sachen haben Revoltec, Be Quiet!, Caseking, Cooler Master, NZXT und Foxconn zur Verfügung gestellt. Die Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games und PC Games Hardware statt.

Machen Sie mit, diese Chance kommt nie wieder! Die Gewinne:

REVOLTEC UND BE QUIET!: SPIELSPASS-PAKETE!
Spieler aufgemerkt! Revoltec spendiert sechs coole Pakete. Inhalt: Das neue Fightboard samt Makro-Tasten, die Fightmouse mit 2.000 Dpi und passende Gamepads – da kommt Spielspaß auf. Damit dem PC der Saft nicht ausgeht, legt Be quiet! noch sechs Hochleistungsnetzteile Dark Power Pro mit Kabelmanagement und 750 Watt bei.

Gesamtwert: € 1.800,-

Je 6x Fightboard Advanced
Fightmouse Advanced
Gamepad Precision Adv.
Dark Power Pro 750W

be quiet!

REVOLTEC GAMING

10x
NZXT Zero Tower Crafted

5x
Cooler Master Stacker RC-831 (Limited)

CASEKING: TOP-GEHÄUSE!
Caseking spendiert Ihnen schicke Aluminium-Gehäuse. Glanzlichter der Modelle: großes Platzangebot, geniales Design, gute Verarbeitung. Im NZXT-Tower sorgen acht vorinstallierte Silent-Lüfter für eine leise Kühlung. Bei Cooler Master können Sie dank modularer Bauweise die Laufwerke frei positionieren.

Gesamtwert: € 1.800,-

NZXT. COOLER MASTER Caseking.de

FOXCONN: AUGENSCHMAUS!
Wenn jetzt schon wieder Weihnachten wäre, würden sich sicher 90 Prozent der Spieler die Ausnahme-Grafikkarte FV-N88XMAD-ON von Foxconn wünschen. Die ist in Sachen Spieleleistung einfach super. Dank Shader 4.0-, DX10-Unterstützung und gigantischen 768 MByte Speicher geht hier die Luzie richtig ab.

Gesamtwert: € 1.800,-

3x Foxconn Geforce 8800 GTX

FOXCONN
THE ART OF MORE

DAS MUSST DU WISSEN!
Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

Wer stattet Sie mit Grafikkarten aus?

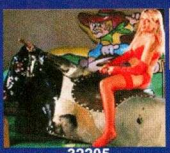
a) Foxtrott
b) Fix & Foxi
c) 20th Century Fox
d) Foxconn

Die Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen.
Einsendeschluss ist der **7. März 2007**.

Jetzt machen wir mal richtig ACTION!

WWW.GIGAHANDY.DE

HEISSE EROTIKVIDEOS


32205

32208

32049

32050

32060

32211

32203

32097

32092

32210

32209

32048

32206

32054

32207

32073

32204

32202

32072

32093

32213

32098

32096

32067

Kein ABO
Einmalige Bestellung
Telefonische Bestellung
0900-510 305 581***

Sende eine SMS mit **PAS** + Bestellnummer an
86688* (AT)
914* (CH)
0900-560330* (DE)

*2,99€/SMS incl. VF. Lst 12ct. zzgl. 12ct. D1 TPL. Max 5,98€/Produkt (AU: 2€/SMS, CH: 3Fr/SMS). Mit der Bestellung erhälst Du weitere Werbung aufs Handy. ** 1 SMS/Tag bei 2,99€/Produkt, Sende STOP PAS zum Beenden eines Abos, bei Werbung sende WSTOP an 84343*** 1,99€/Minute

FARBIGE EROTIKLOGOS

43300

43279

43318

43320

43304

43286

43289

43280

43292

43302

43316

43311

43319

43314

43313

43310

43281

43308

43317

43306

43305

43287

43307

43285

HANDY THEMEN

85000

85002

85007

85008

85010

85011

85012

FARBIGE LOGOS

43363

43388

43361

43360

43359

43358

43357

43356

43387

43355

43354

43353

43424

43420

43422

43425

43421

43348

43376

43375

43383

43382

43423

43379

43349

43381

43364

43377

43351

PERSÖNLICHE LOGOS

42763

43245

42480

42952

42801

42773

43370

42829

42495

42954

43274

42489

43037

42927

42825

42826

43067

43039

Bei Bestellung sende eine SMS mit: PAS + Bestellnummer und einem Namen an 86688* (z.B.: PAS 43222 Silke)

Bei Bestellung für Persönliche Logos mit 2 Namen, bitte die Wunschnamen durch KOMMA trennen z.B.: PAS 44150 Alicia, Teddy

43371

43273

43275

43276

43374

43149

43150

43373

Die erste Bestellung **KOSTENLOS**
50% Bei jeder weiteren Bestellung sparst Du in unserem Spar-Abo

Sende **PAS**+ die Bestellnummer per SMS an
87555**

HANDY UHREN

86024

86011

86002

86021

86017

86004

86012

86000

E-SPORT

Clan NOA beim Bühnen-Interview auf den ESL Extreme Masters.

Simple Fakten

- ESL Extreme Masters
- Europaweite Turnierserie
- Offline-Stopps in Hamburg, Stockholm, Paris und London
- *Counter-Strike 1.6* und *Warcraft 3: The Frozen Throne*
- Je 24 CS-Teams und WC 3-Spieler aus 16 Ländern
- 160.000 Euro Preisgeld

»Moderiert in Reimen: Xavier Naidoo.«

ESL EXTREME MASTERS

Extremsportler

Foto: ESL

Die ESL dominiert seit Jahren die deutsche E-Sport-Szene. Nun sind die Veranstalter aus Köln in Europa unterwegs. Wir waren in Stockholm dabei.

NETZWERK-TURNIER | Die Köpfe hinter der jungen Kölner Firma Turtle Entertainment sind im E-Sport-Sektor bereits alte Hasen. Sie sind Ausrichter der Electronic Sports League (ESL), Deutschlands größter Liga für Onlinespiele. Zudem stellen sie mit ihrer Pro Series das elektronische Gegenstück zur Fußball-Bundesliga dar – ohne besoffene Fans und überfüllte Stehplatzstadien, versteht sich. Saison für Saison streiten sich hier die besten Mannschaften und Spieler Deutschlands in Disziplinen wie *Counter-Strike*, *Warcraft 3* und *FIFA* um die Tabellenspitze. Woche für Woche finden die sogenannten Intel Friday Night Games (iFNGs) statt, in deren Rahmen Spiele an diversen Orten in ganz Deutschland im Netzwerk über die Bühne gehen. Diese iFNGs und das Finale der jeweiligen Saison erfreuen sich großer Beliebtheit und sind mittlerweile Publikumsmagnete, zu denen Hunderte, manchmal Tausende Besucher reisen. In Deutschland ist die ESL schon lange eine feste Größe: Nun ging man den logischen Schritt und rief die Extreme Masters ins Leben. Namensgeber für diese neue Liga ist Hauptsponsor Intel. Die Masters schließen ein europaweites Teilnehmerfeld ein und sind damit für viele Länder ein Segen. Schließlich gibt es nicht überall eine so geordnete Ligastruktur wie in Deutschland und große Turniere über einen längeren Zeitraum sind auf europäischer Ebene bisher Mangelware. Daher kommen die Extreme Masters wie gerufen. Sie bieten eine stabile Organisation, ermöglichen Mannschaften aus ganz Europa die Teilnahme und offerieren dank finanzstarker Sponsoren ein hohes Preisgeld. Das Aufnahmeverfahren ist dabei im Gegensatz zu anderen stark besetzten Turnieren – die sich oft auf „Invite Only", also das Einladen von Teilnehmern, verlassen – offen für alle. Jeder hat die Chance, für sein Land über Qualifikationsturniere in den Wettbewerb zu gelangen.

POSITIVE RESONANZ

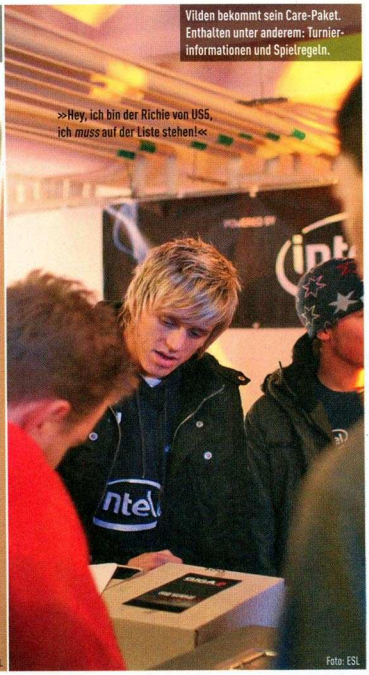
Wenn man mit Sebastian Weishaar – vielen besser bekannt als „Baschi" – über die Extreme Masters spricht, strotzt der 23-jährige aus Hamburg vor Optimismus und Tatendrang. Er ist bei Turtle Entertainment angestellt und als Chief Tournament Director verantwortlich für die noch junge Liga. „Die Extreme Masters haben bisher alle Erwartungen erfüllt!", verkündet er stolz – und hat dazu allen Grund. Bislang erhielt das Unternehmen von den teilnehmenden Teams der laufenden Saison aufbauende Rückmeldungen. „Die Resonanz der Spieler ist sehr positiv. Der Spielmodus des Extreme Masters wurde sehr gut aufgenommen. Für viele Spieler, deren Länder sonst im E-Sport eher schwach aufgestellt sind, bilden die Extreme Masters eine große Chance und werden auch von den Spielern entsprechend sehr ernst genommen." Dabei veranstaltet man dieses Turnier natürlich nicht nur, um den Mannschaften einen Gefallen zu tun. Tatsächlich sind die Masters der nächste wichtige Schritt, um die Vormachtstellung Turtle Entertainments auszubauen – auch über deutsche Grenzen hinweg. Bereits seit längerem verkauft die Firma ihr Ligamodell an Lizenznehmer in anderen europäischen Ländern. Mittlerweile startete neben Deutschland auch in der Schweiz und Österreich, Frankreich, Spanien, Griechenland und jüngst auch in Russland eine Pro Series. In vielen weiteren Staaten hat Turtle Partner, die zumindest die grundlegende Ligastruktur der ESL mit ihren Wettbewerben unterhalten. Das sind beste Voraussetzungen für die Extreme Masters. Denn sie setzen auf das Modell der Pro Series: In Deutschland und den anderen schon versorgten Ländern qualifizierten sich die Teams automatisch für die Masters, die im nationalen Vergleich ganz oben stehen. Wo sich die Pro Series noch nicht etabliert hat, mussten stattdessen behelfsmäßige Qualifikationsturniere her.

TEAMARBEIT

Sind die Extreme Masters ein Anreiz für den Ausbau der ESL-Strukturen in ganz Europa? Wenn es nach Baschi geht, ja. „Langfristig wollen wir in jedem Land, in dem die ESL einen Partner hat, auch eine Pro Series etablieren." Die Spieler hätten gegen diese Pläne sicher nichts einzuwenden. Nicht zuletzt wegen der Fortschritte, die eine solche Entwicklung mit sich bringen würde – etwa die Friday Night Games. Auch im Rahmen der Masters organisiert Turtle eine Reihe von Offline-Veranstaltungen, verteilt über ganz Europa. Die Wettbewerbe sollen das Potenzial und die großen Di-

Einer der Szene-Superstars: SK|Fisker spielt sich auf seinen Karten ein.

Foto: ESL



Vilden bekommt sein Care-Paket. Enthalten unter anderem: Turnierinformationen und Spielregeln.

Foto: ESL

mensionen demonstrieren, die Onlinespiele mittlerweile annehmen. Für Mannschaften außerhalb Deutschlands ist das noch ein Novum. Entsprechend erfreut waren besonders die ausländischen Spieler, die zur ersten Veranstaltung nach Hamburg eingeladen worden waren. Das *Warcraft*-Duell machten Kollegen unter sich aus: Der Traditionsclan SK Gaming schickte mit dem Deutschen Daniel „miou" Holthuis und Zdravko „Insomnia" Georgiev aus Bulgarien gleich zwei ihrer Schützlinge in den Ring. Der Sieg landete durch miou in deutscher Hand. In *Counter-Strike* traf mit den Ninjas in Pyjamas ein Eliteteam aus Schweden auf die Berliner von mousesports. Die spannende Partie endete mit einem Unentschieden.

ANGESTRÖMT

Die Spieler sind bereit, für die Teilnahme an solchen Auswärtsspielen lange Reisen auf sich zu nehmen. Das zeigt, wie dankend die Extreme Masters als europaweite Liga angenommen werden und wie groß der Wunsch ist, an dieser Entwicklung teilzuhaben. „Es ist nicht nur das eine Match – es ist ein iFNG! Ich möchte einfach gerne dabeisein und schauen, was da so abgeht. Ich habe von einigen Freunden gehört, dass es eine echt tolle Show sein soll", sagt Dimitar „DIDI8" Aleksandrov. Der Bulgare ist in seiner Freizeit *Warcraft*-Profi und wäre, ohne mit der Wimper zu zucken, mit seinen sieben Sachen bis nach Stockholm gereist, um ein Spiel zu bestreiten und dem Gegner den Hintern zu versohlen. Allerdings verhinderte Nebel auf dem Flughafen von Sofia, der Hauptstadt Bulgariens, seine Anreise. So musste der Veranstalter in die Trickkiste greifen und schaffte an seiner Stelle den Schweden Daniel „LiiLD.C" Claesson ran. Der wohnt praktischerweise nicht weit von der Austragungsstätte entfernt und trat in einem Schaukampf gegen den ebenfalls schwedischen Spieler Björn „ElakeDuck" Ödman an. Dessen Nachname war übrigens Programm – mit unkreativen Taktiken versuchte er, den Sieg zu erringen. LiiLD.C als eigentlich schwächerer Spieler schlug ihn am Ende unerwartet mit einem knappen 2:1.

KONKURRENZLOS GLÜCKLICH

Das Konzept der Extreme Masters scheint bisher aufzugehen. Seitens Turtle Entertainment rechnet man sogar damit, schon bald europaweit führender Veranstalter im elektronischen Sport zu sein. Zumindest, wenn es nach Turtle-Mitarbeiter Sebastian geht: „Da die Extreme Masters nicht als reines Turnier angelegt sind, gibt es schon jetzt keine vergleichbare Konkurrenz. Vom Modus einmal abgesehen, glaube ich aber auch, dass wir mit den Extreme Masters im europäischen E-Sport ein Niveau erreicht haben, auf dem uns in absehbarer Zeit niemand das Wasser reichen kann." Erst Deutschland, nun Europa – was kommt danach? „Der Sprung über die europäischen Grenzen hinaus wird irgendwann ein nächster logischer Schritt sein", orakelt der Chief Tournament Director von Turtle Entertainment. Das sind rosige Aussichten für die junge Firma aus Köln, den E-Sport und für die Akzeptanz, die dieser in den Medien und Köpfen der Menschen erreicht. Jan-Philipp Kempf

Info: www.esl.eu

LIES MICH!

a-Losers mit neuem Team

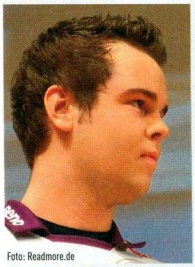


Foto: Readmore.de

Transfermarkt | Tierischen Zuwachs vermeldete zum Jahreswechsel das EPS-Team der a-Losers. Der *Counter-Strike*-Clan wurde durch Martin „fleks" Wehrmann (20, Bild links) und Roman „Roman R." Reinhardt (23) von mousesports verstärkt. Mit Max „Odie" Knappe (19), Arnt-Peter „night" Schuldt (21) und Markus „crash" Esser (20) werden die beiden Spieler in der kommenden EPS-Saison auf Frag-Jagd gehen. Ziel für das Team, das den zweiten Platz in der vergangenen Saison belegte, ist ganz klar die erneute Qualifikation für die EPS Finals. Außerdem wollen die Spieler internationale Events bestreiten. Roman R. und fleks stiegen ein, weil bei ihrem alten Clan mousesports in der aktuellen Aufstellung kein Platz mehr für sie war. (GO)

Info: www.a-losers.org

Tixo und silver bei mousesports

Foto: Readmore.de

Transfermarkt | Pünktlich zum Jahresbeginn veröffentlichte mousesports die neue Teamaufstellung, mit der es 2007 auf Titeljagd geht (Bild). Der EPS-Sieger setzt auf eine Mischung aus neu und alt: Die Elitespieler Christian „Blizzard" Chmiel (22) und Franz „gore" Burghardt (24) bleiben dem Clan erhalten. Dazu kommt Navid „Kapio" Javadi (21), der bereits im vergangenen Sommer bei den Mäusen unterschrieb. Außerdem spielen ab sofort die beiden ex-mTw-Spieler Tim „silver" Hochgrebe (23) und Manuel „Tixo" Makohl (18) für den Berliner Clan. Zuschauer freuen sich: mousesports hat nun wieder ein Team, mit dem es in die Welt-Elite vordringen kann. (GO)

Info: www.mousesports.com

SK Gaming baut um

Transfermarkt | Der schwedische Top-Clan SK Gaming hat die Aufstellung seines *Counter-Strike*-Teams verändert. Die Leistungen im vergangenen Jahr waren bis auf wenige Ausnahmen alle sehr enttäuschend und so war es kaum überraschend, dass die SK-Chefs Andreas „bds" Thorstensson (27) und Alex „TheSlaSH" Müller-Rodic (30) etwas ändern würden. Der Clan verlängerte die Verträge mit den Spielern GoodFella und fisker nicht. Die erforderlichen Neuzugänge stehen schon in den Startlöchern: Dennis „walle" Wallenberg (22) und Abdisamad „SpawN" Mohamed (21) verstärken SK Gaming und sollen in diesem Jahr wieder für Erfolge sorgen. Beide Spieler waren zuvor bei Ninjas in Pyjamas, einer der besten Mannschaften der Welt. Durch den Weggang sind dort nun ebenfalls Änderungen nötig. (GO)

Info: www.sk-gaming.com

LIES MICH!

Auch aTTaX mit Neuzugängen

Transfermarkt | WSVG-Sieger aTTaX hat Neuzugänge zu vermelden: Zu den Szene-Urgesteinen Jan „Moon" Stolle (21) und David „CHEF-KOCH" Nagel (25) gesellten sich Anfang Januar 2007 der zweimalige EPS-MvP*, also der wichtigste Spieler der EPS, Roman „roman" Ausserdorfer (20), Benjamin „paN" von Mulert (18) und Manuel „approx" Zeitz (19). In der jetzigen Konstellation lässt sich durchaus von einem der besten Teams sprechen, die jemals für Alternate aTTaX angetreten sind. (GO)

Info: www.alternate-attax.de

Warcraft 3 Season 4 Global Finals

Turnier | *Warcraft 3*-Anhänger freuen sich auf die Tage vom 25. bis zum 28. Januar. Blizzard, das Entwicklerteam des erfolgreichen Spiels, gab nun bekannt, dass die offiziellen *Warcraft 3* Season 4 Global Finals, also die Finalspiele der *Warcraft 3*-Saison, im Rahmen der Intel Friday Night in Köln stattfinden. Veranstaltungsort ist der Mediapark in der Rheinmetropole. Mit am Start sind die 16 besten *Warcraft 3*-Strategen der Welt. Ermittelt wurden sie über die regionalen Finalspiele in Asien, Europa sowie denen in Nord- und Südamerika. Neben den internationalen Größen wie ToD, Sweet, ReiGn, Grubby, Insomnia und ReMinD ist der Deutsche Andrew „fire_de" Regendantz am Start. Mit der Firma Turtle Entertainment fanden die US-Amerikaner erprobte Spezialisten in Sachen Turnierausrichtung. Der Kölner Fernsehsender GIGA überträgt die Finalspiele. Wenn Sie indes ein wenig an Ihren Fertigkeiten in *Warcraft 3* schrauben wollen, installieren Sie sich am besten die für unser Magazin erstellte Exklusivkarte Balance of Might von unserer dem Heft beiliegenden DVD. (CG)

Info: www.battle.net

Foto: Readmore.de

Mit voller Konzentration zum WSVG-Sieg: CHEF-KOCH von aTTaX.

DEUTSCHE GEWINNEN FINALE DER WORLD SERIES OF VIDEO GAMES

Für eine Handvoll Dollar

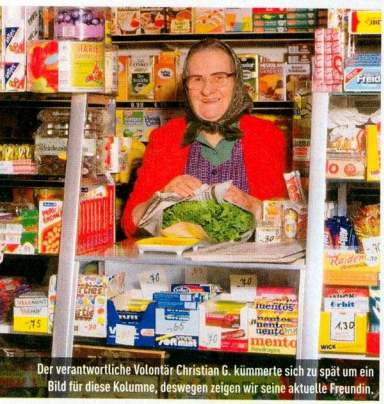
Sensation in New York: Mit Alternate aTTaX gewann zum ersten Mal ein deutsches Team eines der ganz großen *CS*-Turniere.

TURNIER | Bislang waren es nur Plätze auf dem Podium, die auf CPL, ESWC und Co. für die Deutschen herauskamen. Mit einem Mix-Team, bestehend aus den Spielern Jan „moon" Stolle (21), David „CHEF-KOCH" Nagel (25), Navid „Kapio" Javadi (21), Roman „roman" Ausserdorfer (20) und Peter „chucky" Schlosser (24), ließ Alternate aTTaX, der ESWC-Dritte und ISC-Zweite des vorangegangenen Jahres, der Welt-Elite keine Chance. SK Gaming aus Schweden, Hacker Gaming aus China und Team 3D aus den USA hießen die Gegner auf dem Weg ins große Finale, bei dem wieder Team 3D auf der Speisekarte der Deutschen stand. Auf inferno sahen die Fans ein spannendes Match, das in der Verlängerung aTTaX für sich entschied. Der Lohn der Mühen konnte sich sehen lassen: 50.000 Dollar, fünf Computer und fünf Rolex-Uhren gab es zu gewinnen. Gerriet Ohls

Info: www.thewsvg.com

DAS WORT ZUM SPORT

MTV-MODERATOR DANIEL „BUDI" BUDIMAN ÜBER SEINE SKILLS, PIZZA-PALADINE UND OMAS AUF LEVEL 70.



Der verantwortliche Volontär Christian G. kümmerte sich zu spät um ein Bild für diese Kolumne, deswegen zeigen wir seine aktuelle Freundin.

Micro- & Macromanagement meets Supermarkt

Der geneigte *Warcraft*-Zocker weiß um sein Können: Jeder, der sich im battle.net mindestens einen Avatar erspielt und Spieler mit weniger als 50 Matches getrost und ohne Schuldgefühle von freien Spielen ausschließt, ist ein waschechter *Warcraft 3*-Profi. Weil ich nun mal ein derber Profi bin, kann ich meine krassen Skills sogar beim Einkaufen im Supermarkt benutzen. Zum Glück kenne ich die Map wie meine eigene Westentasche und kann den Fog-of-War nice ignoren. Erst mal die Eco checken: Wie viel ist drin und womit fange ich an? Ich entscheide mich ganz humanlike für Pizza-Paladine, kombiniert mit Priest-Pilzen auf Sorcs-Salami, das Ganze schön im Fast-Tech und in der Mass-Production. Beim Scouten nach der Tiefkühlkost erhasche ich nebenbei einen Blick auf meine Gegner: ein schmieriger Haufen verweichlichter Nachtelfen – ein ganzer Laden voll davon. Erkennbar sind diese an den grünen Broccoli-Bäumchen, den Viagra-Ohren und den fettimmunen „Du Darfst"-Dryaden. Unbeeindruckt besorge ich mir meine ersten Einheiten, balanciere sie micromäßig irgendwie zwischen den Händen und starte in Richtung Kasse. Von 3 Uhr kommt plötzlich eine Oma auf Techstufe 70 mitsamt der Laufstock-des-Todes-Fertigkeit gerushed und versucht, meine Main ganz dreist von hinten anzugreifen. Mittels angetäuschter geistiger Umnachtung geht sie auf Focusfire, blockiert den einzigen Ausweg und zielt direkt auf meine geliebten Paladine. Doch nicht mit mir! Die einzige Möglichkeit bleibt ein indirektes Town-Portal in das Regal – mit Verlusten von mindestens zwei Tiefkühlpizzen und bleibenden Schäden an diversen herumliegenden Waren. Mit welchem Patch sind Omas eigentlich so scheiße imba geworden?! Egal, die kleine Attacke schnell verkraftend mache ich mich weiter auf die Suche nach der richtigen Strategie, um dieses Match so schnell und effizient wie möglich für mich zu entscheiden. Ich checke die Lage, entdecke glücklicherweise noch einen Einkaufskorb-Zeppelin und bringe all meine Babys an Bord. Nachdem ich sinnigerweise Pizza-Schachteln auf dem Boden verteilt und somit meine Widersacher geschickt abgelenkt hab, schleiche ich mich zur Kasse vor, droppe meine Pizza-Paladine auf das Band und ballere der Kassiererin die Kohle um die Ohren. Nach all dem Stress gönne ich mir daheim eine Pizza und ein chilliges *Warcraft 3*-Match. Dieses Leben macht mich fertig!

* Most Valuable Player (wertvollster Spieler)

Netzwerk-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Gerriet Ohls weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!

GERRIET OHLS
Online-Fachmann
datawave@readmore.de

„Die Wechselspielchen in Counter-Strike haben bereits einige Top-Mannschaften gebildet. Freuen wir uns auf ein spannendes Jahr 2007!"

DIMENSION SIX

Vernetzungsgefahr

Vom 14. bis 17. Dezember fand in Bremen die größte Netzwerk-Party Deutschlands statt. Die Dimension Six lockte knapp 2.800 Leute an.

NETZWERK-PARTY | Ebenso wie die mit 3.500 Leuten veranstaltete North-Con Winter 2005 hatte innovaLan die Dimension Six organisiert. Vor Ort gab es neben der PC-Halle eine 4.000 Quadratmeter große Vergnügungshalle, in der Peripherie- und Szenenhersteller ihre Produkte präsentierten. Unter die üblichen Verdächtigen *Counter-Strike, Warcraft 3, Battlefield 2* und *Unreal Tournament 2004* mischten sich einige Sonderturniere wie Tischfußball und Jenga. Auch die E-Sport-Prominenz drehte in Bremen ihre Runde. So traten unter anderem SK.Miou und das *Counter-Strike*-Team von n!faculty an. Einige schöne Impressionen der gut organisierten Dimension Six finden Sie im Video-Bereich der dem Heft beiliegenden DVD. Christian Gürnth

Info: www.dimension6.de

Foto: Dennis Blumenthal

Gürnth und Ciszewski posieren mit dem *Call of Duty*-Clan Aurora.TgP.

AUF DVD
VIDEO

Siegreich bei den CPL Winter in Dallas: fnatic. Foto: Readmore.de

CYBERATHLETE PROFESSIONAL LEAGUE

Fanatische Feier

Die Schweden von fnatic gewinnen bei der CPL Winter 30.000 Dollar und freuen sich über Siege gegen die großen Namen der Szene.

TURNIER | Nach zahlreichen Platzierungen auf dem Siegertreppchen gelang den Schweden von fnatic nun der große Wurf: Sie gewannen die CPL Winter in Dallas. War das Team um Star-Spieler Patrik „f0rest" Lindberg (18) bei den WSVG-Finals noch Dritter, gewann es bereits eine Woche später gegen alle Konkurrenten. Teams wie compLexity oder Team 3D (USA) sahen in der Gruppenphase kein Licht, 4Kings aus England, die Finnen von 69°N-28° und WCG-Sieger Pentagram aus Polen hatten in den K.o.-Runden keine Chance. Im großen Finale waren dann die Norweger von MeetYourMakers auf zwei Karten das Kanonenfutter der Schweden, die sich über 30.000 Dollar Preisgeld freuten. Ob sie sich dafür Elche kaufen? Gerriet Ohls

Info: www.thecpl.com

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN NETZWERKFETEN

Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILN.	WWCL	ANM. STATUS	URL
DEUTSCHLAND							
1	SNC-Systeam-LAN	26.01.2007	31655 Stadthagen	555	✘	■	www.snc-systeam-lan.de/
2	12th [green]mile] Classic	09.02.2007	15827 Rangsdorf	232	✔	■	http://www.greenmile-lan.com/
3	LANarena 13	16.02.2007	38871 Ilsenburg	610	✔	■	http://www.lanarena.de/
4	GrimmaLan VI	23.02.2007	04668 Grimma	333	✘	■	www.grimmalan.de/
5	FighterNight #9	23.02.2007	81249 München	504	✘	■	www.fighternight.de/
6	Zockparade XI	23.02.2007	76297 Stutensee	400	✘	■	www.netquarter.org
7	ESC-LAN VII	02.03.2007	72186 Empfingen	324	✘	■	www.esc-lan.de/
8	[Da-Ruler]RealLan XII	16.03.2007	45147 Essen	222	✔	■	www.da-ruler-ev.de
9	LANkreis 7	23.03.2007	76275 Ettlingen	255	✘	■	www.lankreis.net/
10	Maxlan 11	23.03.2007	49716 Meppen	200	✔	■	www.maxlan.de
11	La-Network #4	30.03.2007	65321 Heidenrod	176	✔	■	www.La-Network.de
12	Convention-X-Treme 9	06.04.2007	76689 Karlsdorf	504	✘	■	www.convention-x-treme.de/
13	Boerde LAN 15% vol.	04.05.2007	59609 Anröchte	500	✘	■	www.boerde-lan.de/
14	B-K Nightlife	18.05.2007	44627 Herne	500	✘	■	www.bk-nightlife.de/
15	LANreal V	01.06.2007	84130 Dingolfing	224	✘	■	www.lanreal.de
ÖSTERREICH							
	nur48stunden Teil 20	23.02.2007	8200 Gleisdorf	330	✘	■	www.nur48stunden.at
	LAN-4-FUN 2007	23.02.2007	5252 ASPACH	300	✔	■	www.lan-4-fun.at
SCHWEIZ							
	Lan 4 You, a lan to be	12.04.2007	3150 Schwarzenburg	200	✘	■	www.lan4you.ch
	bytewarz reloaded	13.04.2007	5330 Bad Zurzach	300	✘	■	www.bytewarz.ch
	Special-Night-Lan	20.07.2007	3000 Bern	1600	✘	■	www.special-night-lan.net

LESERBRIEFE

Top Tipps – hundeprozentig!

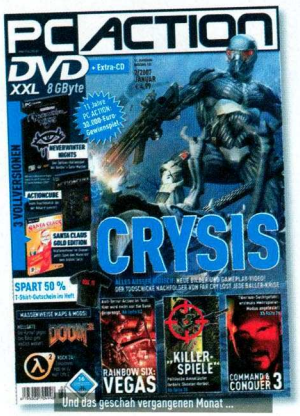
Sie wollen einen vierbeinigen Freund? Aus dem Tierheim? Was Sie beachten sollten.

Falls es Sie wundert, dass meine Kolumne diesmal ein paar Zeilen weiter unten beginnt: Ich habe mir zum Jahreswechsel vorgenommen, mir einen guten Vorsatz zu sparen. Vor*satz*, Sie verstehen? Wahnsinnswitz, oder? Stellen Sie sich bitte eingespieltes Seifenoper-Tonbandlachen vor und lassen Sie uns in medias res gehen: Haustiere. Als anerkannter Fachmann in diesem Bereich möchte ich allen zur Seite stehen, die sich einen Hund anschaffen wollen. Der moderne Gutmensch holt sich Wauwau natürlich aus dem Tierheim. Das ist samariterlich und macht ein gutes Gefühl. Allerdings gilt es, einiges zu beachten! Denn Mitarbeiter dieser Kreaturenaufbewahrungsanstalten haben eine besondere, übersetzungsbedürftige Sprache, sobald sie Ihnen gegen „Schutzgebühr" eine Töle andrehen wollen. Das sehe ich, wenn auf MDR *tierisch, tierisch!* läuft, so eine Art Partnervermittlung für Sodo ... äh ... Zoophilisten. Haben Sie das schon mal geguckt? Einer der Moderatoren ist ein Bobtail mit einer motorischen Störung, der ständig Luft kaut, während ein Sprecher dazu Blabla erzählt – das soll dann so aussehen, als könne der Flokati auf vier Beinen reden. Großartig! *Ganz* großes Kino! Zwischendurch stellen menschliche Mutanten im Beisein von Tierheimheinis Hunde vor, die ein neues Zuhause suchen. „Hier haben wir Lumpi, einen Pitbullmischling. Ein total lieber Kerl. Aufgewachsen ist er in einer brennenden Mülltonne in Rumänien und sein erster Besitzer hat ihn regelmäßig mit Tokio-Hotel-Liedern gequält. Okay, Lumpi zerfleischt andere Rüden, frisst hin und wieder Kinder und pinkelt in die Wohnung. Aber sonst ist er total super! Man sollte erwähnen, dass wir Herrchen oder Frauchen suchen, die eine Villa mit zehn Hektar Garten besitzen – Lumpi braucht viel Auslauf und wenn er den Postboten töten möchte, ist er prima beschäftigt. Ach ja, genau, auf Besuch allgemein sollten Sie keinen Wert legen. Außerdem hat Lumpi nur zwei Beine, ein Hüftleiden und ein Auge, aber das beeinträchtigt ihn nicht." Nun, wenn die mal so ehrlich wären im Fernsehen! Stattdessen gibt's eine Geheimsprache! Ich übersetze mal für Sie, als Service quasi: „Er ist sehr anhänglich" bedeutet, dass Sie den Köter keine Minute allein lassen können, weil er sonst aus Kummer die Wohnung vollkackt und die Haustür frisst. „Sensibel" heißt, dass er vor Angst in Ohnmacht fällt, wenn Sie staubsaugen. Sie müssen ihn also ständig per Mund-zu-Nase-Beatmung wiederbeleben. „Verspielte" Hunde fressen gemeinhin andere Haustiere wie Meerschweinchen, Hasen und Katzen. „Er gehorcht noch nicht so richtig, ist aber mit Leckerli bestechlich" bedeutet, dass Sie dem Kläffer täglich mindestens ein halbes Schwein extra füttern oder einmal die Woche tapezieren müssen. „Gutmütig" heißt, dass Wuffwuff doof ist wie eine Wurzelmund-Qualle und Herrchen dauernd Acht geben muss, dass sein Schützling nicht vor ein Auto oder einen Zug läuft. „Ruhige" oder „unkomplizierte" Tiere sind so unterhaltsam wie ein Fernsehtestbild und „lebhafte" klauen benutzte Windeln und Tampons aus Mülleimern, um sie großflächig in der Wohnung zu verteilen. „Er ist ziemlich verschmust" lässt sich mit „Er springt ins Bett, wenn Sie gerade Sex haben, will mitmachen und sabbert alles voll" übersetzen.

Sagen Sie nicht, ich hätte Sie nicht gewarnt ... In diesem Sinne: Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel

Foto: Marco Leibetseder



KRITIKER-KRITIK

Lieber Harald, ich finde euer Heft beschissen! Versteh mich nicht falsch: Ich lese es gern, vor allem die Leserbriefe (die Psychopharmaka abzusetzen, war die beste Entscheidung deines Lebens!) – aber ich finde es eben sehr schlecht. Nur etwa die Hälfte der Kioske auf dem Weg zu meiner Arbeit führen das Magazin und wenn, verstecken sie es in irgendwelchen Nischen – wahrscheinlich aus Angst, Frau von der Leyen könnte zufällig vorbeikommen, zufällig einen Blick in eure jugendgefährdenden Schriften werfen und den Laden zufällig dicht machen. Jetzt wird mir der gute Harald raten: „Kauf dir ein Abo, du Idiot!" Und wahrscheinlich hat er Recht. Aber da mein Rechner ungefähr so dem aktuellen technischen Standard entspricht wie unsere Angela M. dem Schönheitsideal der westlichen Welt, lohnt es sich für mich derzeit nicht, jedes Heft zu kaufen, weil ich bei den neuesten Spielen eh nicht mitreden kann. [...] Außerdem möchte ich ein (fast) ernst gemeintes Statement für all die Kritiker abgeben, die euer Magazin gewaltverherrlichend, rassistisch, frauenfeindlich, unethisch, jugendgefährdend und nachhaltig abartig finden: Ich lese die PCA jetzt seit meinem 17. Lebensjahr, also fast so lange, wie sich Hesse und Co. schon im offenen Vollzug befinden, und das hat mich in meiner [...] Entwicklung in keiner Weise beeinträchtigt. Ich kann sehr wohl zwischen böser zynischer Satire und ernst gemeinter, volksverhetzender Propaganda unterscheiden und konnte es schon zu meiner Zeit als kleiner Neonazi (just kidding). Ich tränke keine kleinen Tiere mit Spirituosen, um sie dann anzuzünden, schubse keine alten Omis vor den Bus und kündige nicht in Internetforen den geplanten Amoklauf an meinem Arbeitsplatz an. Zu meinem Freundeskreis zählen Schwarze, Homosexuelle, Behinderte, Österreicher

VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

und sogar ein paar Frauen (meine eigene nicht mitgerechnet!). Ich bin ein liebevoller Ehemann und Vater und ein produktives, voll integriertes Mitglied der Gesellschaft ohne psychotische oder schizophrene Störungen oder Gewaltfantasien. Natürlich werde ich als verantwortungsbewusster Vater darauf achten, dass mein Sohn euer Heft erst zu lesen bekommt, wenn er alt genug ist, Joints zu rauchen, ungeschützten Sex zu haben und an illegalen Autorennen teilzunehmen. Da es bis zu seinem elften Geburtstag aber noch sieben Jahre dauert, werde ich das Studium der Langzeitauswirkungen eures Geschreibsels [...] noch eine Weile im Selbstversuch fortsetzen müssen. [...]

PETER RABE, GROSS-KREUTZ (HAVEL)

Uns ist bei deiner kleinen „Ich bin Gutmensch"-Aufzählung aufgefallen, dass du keinen Indianer in deinem Freundeskreis hast. Rassist!

UND ÜBRIGENS ...

Ich wollte nur mal sagen, dass Ralph Wollner wie eine Schwuchtel aussieht. Und Harald Fränkels Kopf sieht aus wie mein Arsch (zwei Backen und in der Mitte Haare).

HAYDAR YÜCE, PER E-MAIL

Es interessiert uns nicht, dass du String-Tangas mit Plüsch trägst.

WER SUCHET, DER FINDET 1

Habe zum ersten Mal eure Zeitschrift gekauft und wurde schon enttäuscht. Wo befindet sich der CD-Key für Neverwinter Nights? [...] Bin zwar blöd, aber nicht blind.

SUSANNE BRANDENBERG, PER E-MAIL

Das hättest du nicht extra erwähnen müssen, wir haben schon am Vornamen erkannt, dass du eine Frau bist.

ICH GRIECH MICH NIMMER EIN!

Ich hab mir gestern direkt vor 'ner Griechisch-Arbeit die neue PCA gekauft, ich sag also dem Lehrer, ich geh kurz aufs Klo, renn zum Bahnhof und hol sie mir. Als ich dann während der Griechisch-Arbeit anfang zu lesen, muss ich fast weinen! ;-(Solche unlustigen Leserbriefe hab ich in der Zeitschrift noch nie gelesen! Ich fang also an zu arbeiten, aber lang halt ich des nich' aus und geb die Arbeit schon nach 20 Minuten ab, geh nach draußen, und hoffe, dass es wenigstens ein bisschen lustiger wird! Aber nein, alles was ich lese, ist fast wortgleich dem, was letzte Ausgabe auch schon „lustig" war. Entweder es liegt an mir oder die PCA wird immer schlechter, bitte helft mir, denn ich hab 5 € verloren, 'nen roten Zettel wegen Schwänzens und wahrscheinlich 'ne 6 in der Griechisch-Arbeit, und das nur wegen dieser Zeitschrift. [...]

JONAS MORRISSEY, PER E-MAIL

Ungenügend in Griechisch – tja, Jonas, das war's dann wohl mit der Pornokarriere.

BETTELBRIEF

Hallo PC ACTION-Team, ich habe ein Problem, nämlich wurde mein Steam-Account für durch VAC gesicherte Server gesperrt, obwohl ich keine Cheats benutze oder benutzt habe. Da ich keine Supportnummer von Steam herausfinden konnte, habe ich mich an euch gewendet. Könntet ihr euch an den Support von Steam wenden und ihm mein Problem vor Augen führen? Ich wäre froh, wenn ihr das Problem für mich lösen könntet. [...]

ROMAN ZUCHOWSKI, PER E-MAIL

Gern, aber bitte noch etwas Geduld! Unser Dienst-Lamborghini ist nicht angesprungen und wir warten noch, dass die Redakteure von Auto Motor und Sport die Batterie wechseln.

BESCHWERDEBRIEF

Ich habe in meinem ganzen Leben noch keinen Leserbrief geschrieben, aber nachdem ich Ihre Ausgabe 2/2007 gelesen habe, verspüre ich das dringende Bedürfnis, Ihnen was dazu zu sagen. Sind Sie wirklich der Meinung, dass es notwendig ist, in einer Computerspielzeitung Begriffe wie „Natursekt", „schlucken", „onanieren", „abseilen" und Ähnliches zu verwenden, bloß damit es ja ach so lustig ist? In jedem Bild ist ein Kommentar, der unheimlich witzig sein soll. Was aber dabei rauskommt, ist in den meisten Fällen nur entsetzlich peinlich oder extrem geschmacklos. Warum nur setzen Sie sich selber dem Stress aus und schreiben in jedes Foto so einen „lustigen" Kommentar? [...]

TOM KREYSSIG, PER E-MAIL

Beschwerdebriefe machen uns immer so geil.

FRAUEN HINTERN HERD?

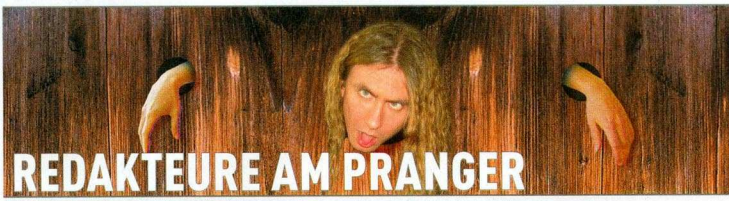
Foto: action press

>>Die Mörderin wurde dem Gericht in Fußfesseln vorgeführt.<<

Ein Kommentar, den man eigentlich recht häufig bei euch liest, ist, dass Frauen hinter den Herd gehören! Hallo? Geht's noch? Ich finde es so was von unverantwortlich und falsch, so etwas zu behaupten! Ich finde nicht, dass Frauen hinter den Herd gehören – sie gehören VOR den Herd! VOR den Herd und NICHT dahinter ... meine Fresse, was sollen die hinterm Herd? Vorne sind die Knöpfe zum Bedienen, hinten ist Technik! Wieder etwas, wovon sie keine Ahnung haben, da machen sie höchstens etwas kaputt! [...]

JONAS BART, PER E-MAIL

Da hast du was missverstanden. Wenn unsere Praktikantinnen nackt putzen, dürfen die auch mal hintern Herd. Alles klar?



REDAKTEURE AM PRANGER

Auf Seite 15 habt ihr zwei Bilder in eurem Bericht über Battlestations Midway. Zum zweiten Bild ist euer Kommentar: „Drei US-Kreuzer formieren sich zu einer kleinen Flotte und nehmen den Feind aufs Korn." Der Satz ist soweit richtig, mit den Ausnahmen, dass es keine US-Schiffe sind (im Vordergrund) und es sich nicht um Kreuzer handelt. Die drei Schiffe im Vordergrund sind Schiffe der japanischen Marine. Das vorderste ein Schlachtschiff der Fuso-Klasse, das hintere ein Schlachtschiff der Kongo-Klasse. Das mittlere Schiff ist die größte je gebaute Schlachtschiffklasse der Welt, die Yamato-Klasse: 69.000 Tonnen Gewicht, 3 x 46 Zentimeter Drillinge als Hauptbewaffnung.

TIMO MOHRMANN, PER E-MAIL

Sag mal, Timo, bist du Beamter, Psychiatrie-Patient oder sitzt du im Knast? Du *musst* zu viel Zeit haben, sonst weiß man doch nicht so einen Krampf! Wie dem auch sei, **Alexander Frank** hat tatsächlich versagt. Zur Strafe schicken wir ihn mit Tine Wittler in einen Wrestling-Ring. Das Moderations-Monster aus *Einsatz in 4 Wänden* (RTL-Sendung) hat als Waffen 2 x 120 Zentimeter Zwillingshupen und in Sachen Gewicht kommt sie vermutlich auf *über* 69.000 Tonnen. Kollege Frank war jedenfalls ziemlich geschockt und dann so platt wie die Witze in unserem Heft. Wir hoffen, das wird ihm eine Lehre sein!

UND DER IST AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Lukasz Ciszewski	Schrieb im Premium-Teil der vergangenen Ausgabe auf Seite 7 im Kasten „Klassenkampf", dass der Recon in *Battlefield 2142* ein Medi-Kit und einen Defibrillator einpacken könne. Allerdings trifft das auf den Assault zu. Der Recon verfügt dagegen entweder über eine Scharfschützen- oder Spec-Op-Ausrüstung. Wir haben Cisversagerewski zur Strafe ein bisschen mit einem Defibrillator behandelt und darauf geachtet, das Gerät möglichst unsachgemäß einzusetzen. An allen Körpergliedern halt.	Tim Hotz

FRAUEN SIND SPITZE!

Betreff: Die zock ich am liebsten! Sarah Connor – Christmas in my heart.

CHRISTINA NIMMERVOLL, LEONDING (ÖSTERREICH)

Prost Neujahr, Frau Nimmervoll! Wenn Sie nimmer voll sind, bitte noch mal versuchen.

OHNE MOOS NIX LOS

Sehr geehrter Herr Joachim Hesse, ich habe eine Frage an Sie bezüglich einer Internet-Adresse. Wäre es möglich, dass Sie eine in Ihrem Heft angeben könnten? Bei dieser Internet-Seite handelt es sich um ein Forum, in dem man sich über Cheats austauschen kann. Bis jetzt kennen nur meine Bekannten diese Internet-Adresse. Bitte helfen Sie mir, diese Seite bekannt zu machen. [...] Leider besitze ich noch kein Einkommen, da ich zu Zeit noch die Höhere Handelsschule besuche. Deswegen wäre es mir nicht möglich für diese „Anzeige" etwas zu bezahlen. Ich würde mich freuen, wenn Sie mir entgegenkommen könnten.

KIRAN MÜLLER, PER E-MAIL

Dazu müssten wir erst wissen, wo Sie wohnen, Sie Schlaumeier!

Ich finde euch super, aber warum packt ihr nicht mal eine Liste von kostenlosen Online- und Browserspielen in das Heft, fänd ich voll toll! Und vielleicht könntet ihr ja mal ein Spiel im Manga-Stil auf die DVD tun. Und: Wo krieg ich das neue Buch vom Fränkel, im Internet finde ich das nicht! [...]

MORITZ APPELS, PER E-MAIL

Moritz, wir sind sicher: Deine Freunde haben jedes Jahr am 1. April eine Menge Spaß mit dir. Doch zum Thema: Hast du auch die richtige ISBN-Nummer notiert? 0815-4711-666?

„WIE SCHWERKRIMINELLE!"

Zu unserem Artikel „Ohne Gewehr ...", bei dem es um das Verbot von „Killerspielen" ging, erhielten wir massenhaft Zuschriften. Hier eine Auswahl.

Lieber Leserbriefonkel, kannst du euren Politikern nicht sagen, sie sollen ihr Augenmerk mehr darauf legen, woher die Täter ihre Waffen haben und wie leicht sie zu erwerben sind, als immer gleich alles auf Computerspiele zu schieben? Mich als Österreicher betrifft es nicht so sehr, nur wenn eure hirnlosen Politiker solch einen Gesetzentwurf einbringen, dann machen das unsere verblödeten Abgeordneten gleich nach. Wie so vielen anderen Schwachsinn aus Deutschland. Nehmt's nicht persönlich.

INGO AUER, PER E-MAIL

Wir nehmen's nicht persönlich, keine Sorge. So lange eure Politiker künftig brav in Österreich bleiben jedenfalls.

Ich bin jetzt 34 und nach wie vor begeisterter Gamer. Vor 20 Jahren habe ich mit Pen-&-Paper-Rollenspielen begonnen. Computerspiele waren noch nicht weitverbreitet, sie waren noch kein anerkanntes Feindbild. Damals waren wir Rollenspieler das Böse schlechthin. Auf unseren Treffen würden wir schwarze Messen abhalten und rituelle Vergewaltigungen vornehmen. Und Amok laufen wir sowieso früher oder später. Tatsächlich habe ich nie friedlichere Veranstaltungen gesehen als Rollenspiel-Conventions. [...] Heute sind es eben die Computerspiele. Bei mir begann es vor zehn Jahren mit D und D*** 2, danach der Duke, auf dessen Fortsetzung auch ich mit Spannung warte. Ich bin nie gewalttätig geworden. Da heißt es, dass junge Menschen den Umgang mit Waffen lernen und die militärischen Taktiken zur Amoklaufplanung verwenden könnten. Ich will ja nicht unken, aber das gilt doch auch für die Bundeswehr? Robert aus Erfurt ist uns allen noch in schmerzhafter Erinnerung. Ich frage mich, was in dem Jahr zwischen seinem Rauswurf aus der Schule und seinem Amoklauf geschehen ist? [...] Wurde Robert denn nach seinem Rauswurf nicht betreut? Wo waren Schul- oder Jugendamt? Haben die Eltern wirklich nichts bemerkt? Es war ein Jahr Zeit, diese Tragödie zu verhindern und nichts geschah. Vielleicht dienen Spiele in manchen Fällen als Inspiration WIE man sich rächen kann, sie lösen diesen Wunsch aber nie aus. Solche Quellen der Inspiration können auch Bücher und Filme sein. [...] Und da liegt der Hund begraben. Der Mensch lässt sich fast immer von seinen Lieblingsmedien inspirieren, im Guten wie im Schlechten. [...] Herr Beckstein wirft uns vor, das Spiel aufs richtige Leben zu übertragen. Wer hat denn den Realitätsverlust? Der, der spielt und Fiktion und Wirklichkeit trennt, oder der, der keine Ahnung hat und das zuerst Genannte unterstellt? [...]***

MARCUS SPITZ, PER E-MAIL

Na wir Spieler können jedenfalls trennen! So, und jetzt locken wir unseren doofen Chef in den Verlags-Swimmingpool und bauen die Leiter aus, wie wir es mit dem Killerspiel *Die Sims 2* trainiert haben. Er wird elendig ertrinken, harharhar!

[...] Statt dem Problem der Amok-Läufe mit Sachkompetenz und Verstand auf den Grund zu gehen, werden Spieler, die auch mal brutalere Spiele spielen, behandelt wie Schwerkriminelle. [...] Wenn man sich gerade zum Fall Emsdetten den [veröffentlichten Abschiedsbrief des Täters] durchliest, dürfte wohl jedem klar sein, dass dieser Jugendliche die Tat nicht begangen hat, weil er ein bestimmtes Spiel sein Eigen nannte, sondern weil ihn die Gesellschaft krank gemacht hat. Jedoch darf man das den meisten Leuten nicht direkt sagen, weil sie sich dann angegriffen fühlen. Deshalb nimmt man wie üblich einen Sündenbock und trampelt munter auf diesem herum. [...]

STEFAN A., PER E-MAIL

Richtig! In unserer Ellenbogengesellschaft hört ja keiner mehr richtig zu, dabei geben potenzielle Täter vorher bestimmt unterschwellig Signale. Du entschuldigst uns, Stefan, wir müssen unsere Kettensägen ölen, wir haben heute noch was vor.

[...] Vielleicht sollten Sie sich, Herr Schünemann, die neue Studie der Uni Siegen zum Thema „Killerspiele" zu Gemüte führen. [...] Solche Verbote, die Sie angesprochen haben, sind undurchsetzbar. Sie wollen eine Medienzensur und am besten eine moderne Gestapo, die meinen Computer durchwühlt. [...] Aber ich hätte eine Idee, die sehr gut zu Ihrer schon angesprochenen Schnellschusspolitik passt: Da leider nicht alle Amokläufer in Deutschland Computer spielen, sollte man was finden, was alle diese Personen gemein haben. Nach einigen Stunden kam mir die Erleuchtung: Jeder von diesen Amokläufern isst Brot, also verbieten wir einfach Brot! [...] Deutschland hat den härtesten Jugendschutz weit und breit. Warum passieren die Amokläufe in Deutschland und nicht in Österreich, Großbritannien oder der Schweiz, wo der Jugendschutz nicht so hart ist wie in hier? [...]

TOBIAS JUNGE, PER E-MAIL

In irgendwas müssen wir doch gut sein.

Illustration: cartoon.jpg (c) Jan Wilhelm Kleineke

[...] Im Zuge der verbalen Amokläufe von Herrn Stoiber und seinen Arschkopf-Kollegen zum Thema Killerspiel-Debatte habe ich neulich einen Cartoon gezeichnet. Das kommt bei mir in meiner Eigenschaft als Kommunikationsdesignstudent mit ersten Printmedienerfahrungen (Titanic-Magazin, Hamburger Morgenpost) ab und zu vor. Der kam im Bekannten-/Zockerkreis ganz gut an. Sogar meine Mutter musste lachen, und die ist Staatsanwältin und findet mich zum Kotzen. Lange Rede, kurzer Schwanz: Öffnen Sie mal das angehängte JPG und schauen Sie rein. Wenn er nicht gefällt: Schwamm drüber. [...] Aber vielleicht schafft es mein Werk ja in die nächste Ausgabe?

JAN WILHELM KLEINEKE, PER E-MAIL

Ach Jan, du weißt doch: Wir drucken jeden Scheiß.

[...] Vielen Dank für den „Killerspiel"-Bericht, sogar solche Menschen, die die PC ACTION sonst als „albern", „niveaulos", „dämlich" und so weiter bezeichnen (warum auch immer), lasen den Artikel mit Interesse von Anfang bis Ende durch und haben jetzt eine deutlich höhere Meinung über eure Fachzeitschrift. Ja, ich weiß, ich bin der beste Missionar aller Zeiten. [...]

THORSTEN HERGESELL, PER E-MAIL

Du füllst quasi deine Missionarsstellung hervorragend aus, MUHAHAHA. Ups, jetzt ist die höhere Meinung wohl wieder dahin.

KLUGSCHEISSER DES MONATS

TITELVERTEIDIGUNG

In der aktuellen Ausgabe 2/2007 steht, dass euer Heft monatlich 520.000 Leser verzeichnen kann. Eine halbe Million Leser? Euer derzeitiger Durchschnitt liegt bei 76.730 verkauften Ausgaben, das steht in Wikipedia. Falls ich nun als Trottel des Monats oder Klugscheißer des Monats dargestellt werde, habe nicht ich, sondern Wikipedia versagt. [...]

KEVIN KOHLER, PER E-MAIL

Möööp, falsch! Du hast trotzdem versagt: Hättest die von der IVW ermittelte verkaufte Auflage (76.730) eben nicht mit der Zahl der Leser laut AWA-Studie (520.000) verwechseln dürfen. Kevin, Kevin, Kevin, was ist nur mit dir los? Bist doch schon vergangene Ausgabe gescheitert (Klugscheißer Seite 33, rechts oben). Vielleicht hättest du die Sonderschule doch nicht abbrechen sollen. Aber sieh's positiv: Manche sammeln Briefmarken, Ü-Eier-Figuren oder Münzen – und du eben Demütigungen. Das ist doch auch was.

SPIELVERDERBER

Habe mir von der DVD PC ACTION 2/2007 im Spielerforum die Erweiterungen von Half-Life 2 auf den PC gezogen. Alle Erweiterungen bis auf Rock 24 laufen, habe mich an die Install-Anweisungen gehalten, aber Rock 24 möchte nicht mit mir spielen. [...]

HERBERT STEIN, PER E-MAIL

Macht doch nichts, das bist du bestimmt aus deiner Kindheit gewohnt.

WER SUCHET, DER FINDET 2

Betreff: CD-Key Neverwinter Nights. Na ihr Trottel, wart ihr wieder zu unfähig, den CD-Key für NN abzudrucken? Typisch, alle Zeitschriften sind in der Lage, vernünftige Artikel zu schreiben, und ihr seid nicht mal in der Lage, 'nen CD-Key abzudrucken.

ERIC BACH, PER E-MAIL

Für die Blinden:

VORSCHLAG DES MONATS

Hi, habe True Crime gespielt (L.A., also das verbuggte ******ding) und einige Ähnlichkeiten der Passanten mit euch festgestellt. Ich habe Fränkel, Blumenthal, Wollner und Lenhardt gefunden. Na ja, ihr seid ja eh schon immer kriminell [...] Außerdem habe ich einen kleinen

LESERBRIEF DES MONATS

Hey, ihr Leute mit den kleinen Genitalien! Euer Heft is' ja eigentlich sehr genial, nur dass ihr mal wieder maßlos übertreiben müsst. Und scheinbar habt ihr noch nie was von dem Spruch: „Lang und schmal, Frauenqual, kurz und dick, Frauenglück" gehört. JA, ich meine eure Äußerungen zu euren Genitalien im Thema des Monats, Crysis. Wusstet ihr, dass es wissenschaftlich bewiesen ist, dass die Leute, die ständig behaupten, sie hätten große Genitalien, SEHR, SEHR KLEINE Genitalien haben??? [...]

LEIF-OLIVER JESSE

Okay, Leif-Oliver, angesichts des mitgeschickten Beweisfotos von dir müssen wir zerknirscht zugeben: Du hast den Schwanzvergleich knapp gewonnen.

Foto: action press

»Der Versuch, einen Pottwal zu schmuggeln, flog auf.«

Verbesserungsvorschlag. Euer Heft ist zwar ziemlich lustig, doch wie wäre es mit einer Seite extra? „Fun" oder so, für lustige Screenshots oder anderen Mist der PC ACTION-Leser? [...]

DANY RUHNKE, PER E-MAIL

Brillante Idee! Nennen könnten wir die Seite ja „Das Allerletzte", du kleiner Pfiffikus!

PC ACTION BESORGT'S EUCH!

KOCHEN AUS DEM STEAKREIF

Diese Ausgabe erwarten Sie auf der DVD bei *PC ACTION kocht* ein prominenter Überraschungsgast sowie Pleiten, Pech und Pannen. Im Rahmen von *PC ACTION spielt* führen Joachim Hesse und Ralph Wollner ferner einen Amiga-Klassiker vor: *The Great Giana Sisters*. Die *Vorlesung des Monats* entfällt, weil der Beitrag bei der Prüfung der hausinternen Ekel-Kommission durchfiel – wundern Sie sich also nicht, dass Moderatorin Nadine am Ende der DVD-Show etwas von „eklig" faselt, zu diesem Zeitpunkt war die Szene noch eingeplant. Vielleicht ist ja der Text unseres Lesers Hans Buchner ein kleiner Trost: Er hat eine witzig-spritzige Gebrauchsanleitung mit dem Titel „Wie benutze ich die PC ACTION richtig?" geschrieben. Das PDF finden Sie im Datenbereich unter „Extras".

AUF DVD
PC-ACTION-TV

»Lecker: Elefantenvorhäute à la Chef.«

SATANISCHE BOTSCHAFT ▶

Hey PCA! Ich wollt mich mal wieder melden und sagen, wie gut eure [...] Witze sind! Außerdem habe ich euer krankes Spiel durchschaut! Seit Ausgabe 11/2006 ist am linken Rand der PCA ein roter (Blut)Fleck und jetzt ist auch ein Teil eures Totenschädels zu sehen, den ihr so gern habt! Ha! Da könnt ihr nichts mehr zu eurer Verteidigung sagen! Es gibt eben immer noch intelligente PCA Leser! [...]

CHRISTOPH WOITON, PER E-MAIL

Ja. Aber schade, dass die uns nie schreiben.

SEXISTISCH, DIE 987.

[...] Diesen Monat habe ich mir die neue PC ACTION gekauft, um sie einmal auszuprobieren. Aber als ich sie gelesen habe, war ich schockiert: Dieses Magazin ist sexistisch, unübersichtlich und stilistisch könnte es von einem Zwölfjährigen stammen. [...]

NIKOLAI WESELY, PER E-MAIL

Keine Sorge, Niki, wenn du erst mal so alt bist, wirst du mit unserem Heft nicht mehr intellektuell überfordert sein.

GEWINNERTYP

[...] Abschließend habe ich eine Frage zu dem Gewinnspiel, welches auf Seite 46 beginnt: Ist es möglich, wenn man den ersten oder zweiten Platz belegt, vom Gewinn zurückzutreten?

MARC SCHULTZ, PER E-MAIL

Nein.

Foto: Marco Leibetseder

»Uuups, versehentlich auf Sektflasche gesetzt!«

WER SUCHET, DER FINDET 3

Ich würde gerne wissen, ob ich zu doof bin, den CD-Key für Neverwinter Nights eurer aktuellen Ausgabe zu finden oder ob der wirklich fehlt. [...] Wäre nett, wenn ihr mich aufklären könntet.

MARTIN WASSNER, PER E-MAIL

Nein, das mit dem Vögeln lässt du dir besser von Mami und Papi erklären. Die Frage nach deiner Blödheit beantworten wir auf unserer Kurztipps-Seite 116.

DER ALLERLETZTE

Mahlzeit meine Herren! Erst mal alles Gute zum 11. Geburtstag, bald seid ihr 18 und dürft auch Killerspiele spielen! Ich hoffe, ich überfordere euch nicht, aber ich habe nicht nur eine, sondern sogar ZWEI Fragen! Auch wenn ich dadurch das Risiko eingehe, dass sich die nächste PCA-Ausgabe um ein bis zwei Monate verspätet und ich mir dadurch den Hass aller Leser zuziehe, stelle ich meine ZWEI Fragen trotzdem:

CHRISTIAN THEN, PER E-MAIL

Schade, Leserbriefseiten zu Ende.

DOMINA LUDENS
DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.

NAME: Dani
BERUF: Studentin der Angewandten Informatik
ALTER: 20
NICK: Loki
E-MAIL: loki@andy323.de
HOMEPAGE: keine
LIEBLINGSGENRE: Rollenspiele, Rennspiele
LIEBLINGSSPIELE: *Guild Wars, Need for Speed: Underground, Need for Speed: Underground 2, Need for Speed: Carbon, Warcraft 3*
SEIT WANN ICH SPIELE: Seit circa einem halben Jahr, das heißt seit ich einen PC hab, der sich auch PC nennen darf
STATEMENT: Das Leben ist zu kurz für eine lange Leitung, wofür gibt's sonst W-LAN ... An dieser Stelle schöne Grüße an Anastasia Flußmann (Mensch Mädel, bin ich enttäuscht, ich hätt' ja alles von dir gedacht, nur kein *World of Warcraft*, ich dachte immer, du bist wählerisch). Schöne Grüße an meine *Guild Wars*-Gilde „Templars of Lyssa" und an die ganzen anderen Süchtigen im Studiengang :P

ANM. D. RED.: Soso, da fließen sie also hin, unsere Steuergelder – an Unis für spielsüchtige Frauen. Toll. Ganz toll. Und noch was: Damit keine Missverständnisse aufkommen, es dürfen sich bei uns auch hübsche Damen bewerben, die NICHT im selben Studiengang wie Anastasia (vergangene Ausgabe) und Dani hocken. Wir wollten das nur mal erwähnen. Außerdem lässt in jüngster Zeit die Beteiligung etwas zu wünschen übrig! Nachschub! Sofort!

Sie sind oder kennen eine attraktive Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Schreiben Sie uns! Einfach Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab mit der Bewerbung an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.
Los jetzt! Ab die Post!

An leserbriefe@pcaction.de oder

Computec Media AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe DVD-Papphülle).

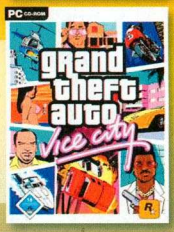
... Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.

Perfekt für Gamer!

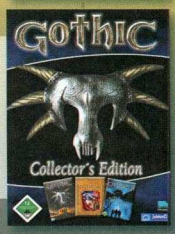
Wer sich jetzt für das PC ACTION-Abonnement entscheidet, erhält gratis ein Top-Game nach Wahl dazu!

ANNO 1503 KÖNIGS-EDITION
Fettes Paket mit Vollversion *Anno 1503* + Add-on *Schätze, Monster & Piraten!*
Prämie: 003111

GTA VICE CITY
Lebendige Spielwelt, klasse Grafik, toller Sound – Spielspaßgarantie für viele Stunden!
Prämie: 002580



GOTHIC COLLECTOR'S EDITION mit *Gothic*-Original, *Gothic* 2-Original + Add-on *Gothic 2: Nacht der Raben!*
Prämie: 003112



12 AUSGABEN PC ACTION MIT DVD, das PC-Spielemagazin für Action-Freaks: Krass, korrekt, konkret!

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A - 5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD
[€ 57,60/12 Ausgaben [= € 4,80/Ausg.]; Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausgaben]

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
[€ 57,60/12 Ausgaben [= € 4,80/Ausg.]; Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausgaben]

❒ Für mich selbst ❒ Als Geschenk für eine/n Freund/in

Anschrift des neuen Abonnenten (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Rechnungsanschrift (nur falls abweichend von o.g. Anschrift):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämiennummer

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

Bankleitzahl: _____

Kontoinhaber: _____

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION.
Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

PA JA 08

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

BLICKPUNKT

SPEEDGAMING

Zocken auf Speed

AUF DVD
VIDEO

Eine Stunde und knapp 37 Minuten. Das ist gerade genug Zeit, einmal um Marc Brehme herumzulaufen. Oder *Half-Life 2* durchzuspielen. Irre!

„Der Mensch von heute hat nur ein einziges wirklich neues Laster erfunden: die Geschwindigkeit." Das sagte der englische Schriftsteller Aldous Huxley, der von 1894 bis 1963 sein gemächliches Dasein fristete. Und er hatte keine Ahnung, wie Recht er behalten sollte. Speedrunner (Speed = Geschwindigkeit, Runner = Läufer) machen nämlich das, was Vertreter des männlichen Geschlechts normalerweise tunlichst vermeiden: möglichst schnell fertig werden.

STRENGE RICHTLINIEN

Alles begann 1993 mit der Veröffentlichung eines hierzulande indizierten Ego-Shooters von id Software: *Verhängnis*[1]. Irgendjemand hatte damals offensichtlich neben zu viel Freizeit auch kein Geld für neue Spiele und kam auf die Idee, den Blockbuster auswendig zu lernen und in Rekordzeit durchzuspielen. In Internetforen, auf Webseiten und via FTP-Server wurden Videos dieses Speedruns veröffentlicht. Allerdings war das Ganze damals nicht mehr als ein kleiner Spaß für Freaks. Richtig populär wurde Speedrunning erst drei Jahre später durch *Beben*[1], den ebenfalls indizierten Nachfolger von *Verhängnis*[1]. Nolan Pflug, passionierter Speedrunner der ersten Stunde, startete eine Website namens „NSD - Nightmare Speed Demos", den Vorgänger des heute populärsten Speedrun-Archives www.speeddemosarchive.com, wo Spieler aus der ganzen Welt ihre schnellsten Runs veröffentlichten. Schon damals rannten die Zocker nicht einfach drauflos, sondern hielten sich bei zwei Disziplinen an strenge Richtlinien: Bei „100%" mussten sie das gesamte Spiel inklusive aller versteckten Geheimnisse durchspielen. Bei „Runs" ging es einfach nur darum, möglichst schnell zu sein.

TEMPO, TEMPO!

Kurz nach der Veröffentlichung der NSD-Website gründete Nolan mit anderen *Beben*-Fans das „*Beben* done Quick"-Project (*Beben* schnell erledigt), das Speedrunning schließlich zum endgültigen Durchbruch verhalf. Es folgten „*Beben* Done Quicker" (*Beben* noch schneller erledigt), „*Beben* Done Quick with a Vengeance" (*Beben* mit aller Macht schnell erledigt) und schließlich „*Die Geißel von Armagon*[1] Done Slick" (*Die Geißel von Armagon*[1] perfekt gespielt), das nicht nur ein perfekter Speedrun war, sondern zusätzlich mit einer witzigen Story versehen und verschiedenen Kameraperspektiven aufgenommen wurde. Das „*Beben* done Quick"-Project, das vor kurzer Zeit übrigens sein zehnjähriges Bestehen feierte, war also nicht nur der Startschuss für Speedrunning auf breiter Ebene, sondern auch Vorreiter der sogenannten Machinima-Bewegung, die Produktion von Filmen mittels Spielegrafik. Machinima ist ein Kunstwort, das sich aus „machine" (Maschine), „cinema" (Kino) und „animation" (Bewegung) zusammensetzt.

MENSCH GEGEN UHR

Binnen kürzester Zeit waren Spieler aller Genres und Systeme im Geschwindigkeitsrausch. Der Fokus lag allerdings klar auf dem PC, da es damals ziemlich schwierig war, das Video eines Konsolen-Runs im Internet zu verbreiten. Unabhängig von der Plattform war das Ziel jedoch immer das gleiche: die perfekte Zeit in den virtuellen Asphalt brennen. So liegt der Rekord für *Super Mario Bros.* auf dem Nintendo Entertainment System bei wahnwitzigen 5:05 Minuten. Das entspricht etwa der Zeit, die der Verfasser dieser Zeilen benötigt, um sich von der Couch zu erheben und die Konsole überhaupt mal anzuwerfen. Allerdings ging es bei den Bestzeiten nicht immer mit rechten Dingen zu. Mit dem Aufkommen der Emulatoren[2] der alten 8- und 16-Bit-Systeme wie Nintendo Entertainment System (NES), Super NES und Mega Drive wurde es möglich, Spiele in Zeitlupe zu zocken oder nach Fehlern einfach zurückzuspulen. Was anfangs schlicht als Mogelei angesehen wurde, entwickelte sich mit der Zeit zu einer eigenen Unterkategorie: „Tool-Assisted Speedruns". Diese bis ins Detail perfekten Läufe dienen jedoch nur dazu, möglichst geile Videos zu produzieren, und messen sich aus Gründen der Fairness nicht mit Runs, die ohne technische Hilfsmittel entstanden sind. Das höchste Ansehen in der Speedrunner-Gemeinde genießt nach wie vor der klassische Kampf Mensch gegen Uhr – ohne Tricks. Bei der Jagd um Tausendstelsekunden reicht es aber nicht, ein Spiel perfekt zu beherrschen, denn das ist nur die Voraussetzung. Speedrunner müssen lineare Spiele schlicht und einfach auswendig lernen. Und selbst dann ist das Ziel noch weit. Hat man einmal jede Kante, jeden Gegner und jedes Hindernis

[1] Titel von der Redaktion geändert.; [2] Emulator: Ein System, das ein anderes nachahmt. Etwa ein Dreamcast, auf dem Sie Mega-Drive-Spiele spielen können.

Die krassesten Bestzeiten

***The Elder Scrolls 3: Morrowind* (PC)**	
Vladimir „Knu" Semenov	7 Minuten 30 Sekunden
***Diablo 2: Lord of Destruction* (PC)**	
Alan „Siyko" Burnett	1 Stunde 53 Minuten 44 Sekunden
Doom 3	
Peter „Kibumbi" Knutsson	1 Stunde 25 Minuten 11 Sekunden
***Super Mario Bros.* (NES, no Warp)**	
Andrew Gardikis	21 Minuten 18 Sekunden
***Silent Hill* (Playstation 1)**	
Brandon Armstrong	35 Minuten 29 Sekunden
***Metroid* (NES)**	
Blake „Spider-Waffle" Piepho	18 Minuten 35 Sekunden
***Far Cry* (PC)**	
Vladimir „Knu" Semenov	1 Stunde 7 Minuten 2 Sekunden
***Half-Life 2* (PC)**	
„Half Life 2 Done Quick"-Team	1 Stunde 36 Minuten 57 Sekunden
***Max Payne 2* (PC)**	
Tomi Salo	24 Minuten 33 Sekunden
***Tony Hawk´s Pro Skater 3* (Gamecube)**	
Simon Schmid (aus Norden in Deutschland)	8 Minuten 53 Sekunden

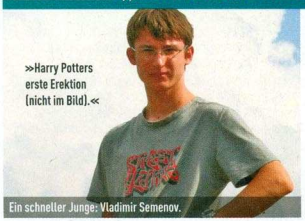
im Kopf, muss man noch einen fehlerlosen Run hinlegen, um konkurrenzfähige Zeiten zu erzielen. Noch schwieriger ist es bei nichtlinearen Spielen. Da ist zunächst Routenplanung angesagt, denn der von den Entwicklern vorgegebene Weg ist in den seltensten Fällen auch der schnellste. Mit dem aktuellen Rekord für *The Elder Scrolls 3: Morrowind* hat Vladimir „Knu" Semenov diese Technik in Perfektion demonstriert. Unser Interview-Partner benötigte gerade einmal 7:30 Minuten, bis der Abspann über den Bildschirm lief. Fast schon krank! Videoszenen zu diesem Teufelsritt finden Sie übrigens auf unserer DVD.

MODERNE PFADFINDER

Auswendig lernen ist eine Sache. Eine andere Möglichkeit, die ultimative Zeit hinzulegen, sind sogenannte Glitches. Dabei handelt es sich um Programmierfehler, die Speedrunner zu ihrem Vorteil nutzen. Vor allem bei älteren Spielen wie *Super Mario Bros.* finden sich Dutzende dieser Bugs. Die Palette reicht von Walljumps[3] über Super-Sprünge bis zu Teleport-Bugs, bei denen Zocker ganze Level-Abschnitte überspringen. Einer der bekanntesten Glitches ist der „Exploration Zone Glitch" in *Zelda: A Link to the Past*, der es erlaubt, unter die Spielwelt zu gelangen und im virtuellen Nirwana zu schweben. Macht sich der Speedrunner dann einfach Richtung Endboss auf, ist es ihm möglich, das Spiel in weniger als vier Minuten zu beenden. In Anbetracht der unglaublichen Bestzeiten auf www.speeddemosarchive.com haben wir Textsklaven der Redaktion beschlossen, unsere eigene Speed-Liga zu gründen: „Kühlschrank 100%" dominiert – wie könnte es anders sein – Kollege Brehme mit respektablem Abstand, „Autoradio-Ausbau" wurde von unserem polnischen Mitarbeiter Cislangfingeriski perfektioniert und unser Russen-Volontär Frank hat sich die Jagd nach der Bestzeit in der Disziplin „Vodka, no glitches" zur Lebensaufgabe gemacht. Der Autor dieses Artikels geht jetzt nach Hause zu seiner Freundin. Und bricht wieder mal seinen eigenen Rekord ... *[unter zwei Sekunden, wir wissen schon!/Anm. d. Leitenden Redakteurs]* Michael Grill

[3] Walljump: Eine in einigen Spielen gängige Sprungtechnik, im vorliegenden Fall geht es aber um das Nutzen von Pixelfehlern in einer Wand als Ausgangspunkt für den nächsten Sprung.

INTERVIEW „BEI FRAUEN LASS ICH MIR MEHR ZEIT!"



Ein schneller Junge: Vladimir Semenov.

Vladimir Semenov – besser bekannt unter dem Nick „Knu" – ist 17 Jahre alt und Speedrunner. Und Speedesser. Und Speedspaziergänger. Und ...

PC ACTION Wie bist du zum Speedrunner geworden? Zu viel Freizeit? Wohl keine Alte abbekommen?
Vladimir Semenov: Das steckt einfach in mir. Zu der Zeit habe ich sehr viel gezockt, war aber auch im Kart-Sport aktiv. Und Speedrunning ist irgendwie eine Mischung aus beidem. Na ja, und die beiden Gründe, die du genannt hast, treffen auch zu. [grinst]

PC ACTION Nach welchen Kriterien wählst du ein Spiel für deine Speedruns? Beantworte diese Frage bitte, ohne die Worte „Waffen", „Blut", „Explosion" und „Leichen" zu verwenden. 90 Prozent unserer Zielgruppe sind nämlich potenzielle Amokläufer und werden bei einem dieser Reizwörter aktiv. Und sehen gleich neben diesem Text dein Bild.
Vladimir Semenov: Ich suche mir einfach alle Spiele mit coolen Waffen, literweise Blut, dutzenden Leichen und fetten Explosionen raus.

PC ACTION Hast du mal ein Spiel im Visier, wie arbeitest du dich zu deiner Bestzeit vor? Bitte Schritt für Schritt und ganz langsam – wir haben auch ein paar weibliche Fans, die dieses Thema interessiert.
Vladimir Semenov: Schritt 1: Suche das Internet nach Programmfehlern und Tricks ab, die andere Speedrunner gefunden haben. Schritt 2: Versuche, selbst neue Wege und Tricks zu finden. Schritt 3: Kombiniere das Ganze und stelle dir eine Route zusammen. Das ist eigentlich der allerwichtigste Punkt. Schritt 4: Versuche umzusetzen, was du bei Punkt 3 geplant hast. Meistens klappt das anfangs überhaupt nicht und scheint unmöglich [lacht]. Schritt 5: Mach das Ganze so lange, bis du's geschafft hast – oder an Erschöpfung stirbst.

Diese nette Dame stammt aus der exklusiven Demo zu *All Star Strip Poker: Girls at Work*, die Sie auf unserer DVD finden!

»Volkskrankheit: Hexenschuss.«

TRENDSPORT POKER

Arschgeil

AUF DVD DEMO

Treiben Sie wieder mal Sport! Alles, was Sie dazu brauchen, sind 52 Karten und eine möglichst ausgefallene Sonnenbrille.

Poker liegt voll im Trend. Woran man das erkennt? Man kann die üblichen Softsex .... äh Sportsender abends nicht einschalten, ohne seltsame Menschen zu sehen, die ihre Gesichter hinter skurrilen Sonnenbrillen verbergen und lustige Türmchen aus Spielchips bauen. Da diese zwielichtig anmutenden Herrschaften in der Regel gut genährt sind, drängt sich einem nicht auf Anhieb der Gedanke auf, dass es sich dabei um knallharten, ernsthaften Sport handelt. Aber wollen wir mal nicht so sein, schließlich sind die anderen Disziplinen des Bierbauch-Fünfkampfes – Bowling, Dart, Curling und Schach – auch allgemein akzeptiert.

ENDLICH GESELLSCHAFTSFÄHIG

Spaß beiseite: Das Kartenspiel Poker hat bei uns in der jüngsten Vergangenheit eine bemerkenswerte Wandlung durchlaufen: vom verbotenen, fast geächteten Glücksspiel, das lediglich in Hinterzimmern oder Casinos gespielt wurde, zum gesellschaftlich akzeptierten Strategiespiel, das aus dem TV-Programm kaum noch wegzudenken ist. Unabhängig von der gesellschaftlichen Akzeptanz des Spiels sind in Deutschland Spielbanken weiter der einzige Anbieter, bei dem man Poker um echtes Geld spielen darf. Dies gilt auch für die zahllosen Online-Portale, auf denen man sich mit Gleichgesinnten aus aller Welt in diversen Poker-Varianten misst. Der aktuelle Poker-Boom ist – wie sollte es auch anders sein – aus Amerika zu uns herübergeschwappt. Dort hat dieser Sport seit Jahrzehnten bereits einen deutlich höheren Stellenwert, nicht zuletzt durch Großveranstaltungen wie die World Series of Poker. Dieses Riesenturnier findet jährlich in Las Vegas statt und war im vergangenen Jahr mit einer Gesamtgewinnsumme von über 80 Millionen Dollar dotiert. Über die Ursprünge des Poker-Spiels sind sich die Experten uneins. Sicher ist aber, dass es

INTERVIEW „TEXAS HOLD 'EM TRIFFT DEN ZAHN DER ZEIT."

»Will gelernt sein: Poker-Face.«

Volker Watschounek, der Chefredakteur des *Casino & Poker Magazins*, freut sich, die PC ACTION-Leser mit seinen Tipps reich und berühmt zu machen.

Poker-Spezialist Volker Watschounek sprach mit uns über die neue Trendsportart, Online-Poker und Frauen.

PC ACTION Worauf führen Sie den großen Erfolg der neuen Trendsportart Poker zurück?

VOLKER WATSCHOUNEK: Hierfür gibt es mehrere Gründe. Zum einem handelt es sich um ein Spiel, das für Jung und Alt geeignet ist. Sozusagen von der Sandkiste bis zum betagten Pensionär und zur rüstigen Rentnerin. Mir sind Familien bekannt, in denen Vater, Mutter und selbst die Kinder pokern.

PC ACTION Warum spielt alle Welt plötzlich nur noch Texas Hold 'em? Was ist mit den anderen Poker-Varianten passiert?

VOLKER WATSCHOUNEK: Texas Hold 'em trifft den Zahn der Zeit. Es ist einfach, schnell und voller Spannung. Letzteres gilt natürlich für alle anderen Varianten auch. Nehmen Sie aber beispielsweise Seven Card Stud. Hier ist die Spielfrequenz einfach nicht so hoch, weil schlicht mehr Karten ausgeteilt werden.

PC ACTION Wie kann man durch Poker möglichst schnell reich und berühmt werden? Mit anderen Worten: Wie komme ich so schnell wie möglich durch Pokern an Frauen ran?

VOLKER WATSCHOUNEK: Ich verstehe Ihre Frage nicht ganz. Denn durch Poker reich zu werden, ist ein schwieriger und langfristiger Weg. Es gibt Höhen und Tiefen. Das Bankroll-Management ist ein entscheidender Faktor. Es kommt darauf an, wie man Verluste minimiert und wie man mit den Gewinnen umgeht. Es ist mit dem Pokern wie an der Börse: Eine Kursentwicklung ist auch keine Einbahnstraße ins Plus. Und ob man mit Geld die Frauenwelt beeindrucken kann, möchte ich an dieser Stelle nicht beurteilen.

PC ACTION Apropos schwaches Geschlecht: Wieso spielen eigentlich so wenig Frauen Poker?

VOLKER WATSCHOUNEK: Das halte ich nur für eine zeitweilige gesellschaftliche Erscheinung. Ich gehe fest davon aus, dass sich Frauen in Zukunft noch viel stärker in dieser angeblichen Männerdomäne tummeln werden. Ein Beispiel hierzu: Das Casino Baden bei Zürich hat im Dezember ein Ladys-Turnier ausgeschrieben. Es dauerte nur wenige Tage und das Event war ausverkauft. Wir werden natürlich in unserer nächsten Ausgabe darüber berichten.

sich zur Ära des Goldrauschs in Amerika enorm ausbreitete und in der Folgezeit wachsender Beliebtheit erfreute. Gegen Ende des 19. Jahrhunderts kristallisierten sich dann nach und nach die aktuellen Regeln des Spiels und diverse Poker-Varianten heraus. Man unterscheidet drei Spielarten: Draw, Stud und Hold 'em Poker. Beim Draw Poker dürfen Spieler Karten tauschen, um ein möglichst gutes Blatt zu erreichen. Beim Stud Poker bekommt man offene und verdeckte Karten. Die zuletzt Genannten werden nach und nach umgedreht.

DER FLOP DES MONATS

Die im Moment beliebteste Poker-Variante ist Texas Hold 'em. Bei dieser Version des Spiels bekommt jeder Spieler zwei für die Konkurrenten nicht einsehbare Karten (Hole Cards), die den Grundstock seines Blattes bilden und anhand derer er sich überlegt, ob es sich lohnt weiterzuspielen. Nachdem alle Spieler ihre Einsätze gemacht haben oder ausgeschieden sind, werden vom Geber fünf weitere Karten aufgedeckt (Community Cards). Ziel des Spiels ist es, aus den eigenen Karten und den Community Cards fünf zu wählen, um ein möglichst gutes Blatt zu erhalten (die Reihenfolge der Pokerblätter finden Sie übrigens im Kasten rechts). Bei der Ausgabe der Community Cards werden zuerst drei Karten auf einmal aufgedeckt. Man nennt diese Flop. Danach dürfen alle verbliebenen Spieler ein weiteres Mal setzen, wobei für diese jetzt schon viel besser einzuschätzen ist, ob die Chance auf ein aussichtsreiches Blatt besteht. Die nächste Karte (Turn) wird aufgedeckt. Wieder wägen die Spieler ihre Chancen ab und setzen entsprechend. Nachdem die letzte Karte (River) aufgedeckt wurde, folgt eine finale Wettrunde. Bevor sich Poker-Profis beschweren: Wir haben uns die Freiheit genommen, die Bietmodalitäten etwas vereinfacht darzustellen und entsprechend auf Fachbegriffe wie „All-in", „Blinds", „Call", „Check" oder „Raise" verzichtet. Diese und die Feinheiten, die es beim Bieten zu beachten gilt, zu erklären hätte den Umfang des Artikels gesprengt.

ZIEH DICH AUS, KLEINE MAUS!

„Das ist ja alles ganz interessant, aber wie kriege ich die heiße Blondine in der exklusiven *All Star Strip Poker*-Demo auf der PC ACTION-DVD dazu, sich zu entblättern?", fragen Sie sich jetzt bestimmt. Nichts leichter als das! Gespielt wird eine relativ simple Draw-Poker-Variante, bei der man zu Beginn jeder Spielrunde fünf Karten auf die Hand bekommt und einmalig beliebig viele tauschen darf, um ein möglichst gutes Blatt zu erreichen. Beachten Sie nebenstehende Rangreihenfolge der Pokerblätter und passen Sie auf, dass Sie bei schlechten Blättern nicht zu viel Spielgeld riskieren. So sollten Sie innerhalb kürzester Zeit ans Ziel Ihrer Wünsche kommen, zumal in der Demo nicht wie üblich mit 52, sondern nur mit 24 Karten gespielt wird. In der Regel beginnt man daher jede Spielrunde bereits mit einem oder zwei Pärchen und ist dem Sieg damit bereits recht nahe. Gut Blatt! Wolfgang Fischer

Info: www.daspokermagazin.de

PC ACTION erklärt die Poker-Regeln

Mit welchem Blatt habe ich die besten Gewinnaussichten? Unsere einmalige Rangliste zeigt es Ihnen!

10. HOHE KARTEN (Ass, König oder Dame) sind immer gut.

9. EIN PÄRCHEN ... sind sie nicht süß? Zwei gleichwertige Karten sind oft der Grundstock zum Sieg.

8. ZWEI PÄRCHEN sind die Basis einer jeden Swinger-Party.

7. Ein Dreier ähm **DRILLING** ist nie verkehrt und schlägt zwei Pärchen ganz locker.

6. Eine Kartenfolge wie diese (4,5,6, und so weiter) bezeichnet man als **STRAIGHT** oder **STRASSE**.

5. Von einem **FLUSH** spricht man, wenn sich fünf gleichfarbige Karten in einer Hand zusammenfinden.

4. FULL HOUSE, sozusagen eine erweiterte Swinger-Party mit ungleichem Männlein/Weiblein-Verhältnis.

3. VIER GEWINNT! Das gilt auch beim Poker ganz oft, wenn man vier Kärtchen derselben Sorte auf der Hand hat.

2. Die zweitmächtigste Karten-Kombo beim Pokern: Bei einem **STRAIGHT FLUSH** hat man es tatsächlich geschafft, fünf Karten der derselben Farbe zu sammeln, die zudem eine Straße bilden.

1. Ein **ROYAL FLUSH** ist das Höchste der Gefühle beim Poker und seltener als Nacktfotos von Angela Merkel.

Fotos: action press

PC ACTION Was war Ihr größter Erfolg beim Poker-Spielen? Oder besser: Wie viele Hypotheken haben Sie schon auf Ihr Haus laufen?

VOLKER WATSCHOUNEK: Von dem größten Erfolg spreche ich ungern, lieber von Kuriositäten. Bei einem Turnier hatte ich kaum noch Chips zum Setzen und war praktisch raus. Was habe ich gemacht? Einfach blind immer alle Chips riskiert. Ohne meine Karten zu kennen, bin ich „All-in" gegangen. Vier- oder fünfmal. Am Ende war ich Zweiter. Dass ist nur durch Glück und Zufall erklärbar und hatte aber auch gar nichts mit dem strategischen und mathematischen Elementen des Spiels zu tun.

PC ACTION In welchen Hinterzimmern gibt es die besten illegalen Poker-Runden?

VOLKER WATSCHOUNEK: Da gibt es nur eine Antwort: Fragen Sie den Staatsanwalt oder die Polizei.

PC ACTION Auf welche Kartenkombinationen würden Sie am ehesten „All-in" gehen, also alles setzen?

VOLKER WATSCHOUNEK: Klare Sache: Wenn ich die Nuts habe, die bestmögliche Hand. Dann schiebe ich alle Chips in die Mitte und gehe „All-in".

PC ACTION Was finden Sie besser: Online-Poker oder Poker-Spielen im Casino?

VOLKER WATSCHOUNEK: Ich bevorzuge die Atmosphäre in den Casinos dieser Welt. Das Beobachten der Gegner, das Gespräch und die direkte Auseinandersetzung am Tisch. Online-Poker hat seine Reize. Es ist aber ein ganz anderes Spiel. Und es ist viel schneller als beim Real-Game. Online werden etwa viermal so viele Hände gespielt. Das ist dann wie mit einem Porsche auf der Überholspur.

Angelika und Jens verkörpern in *World of Warcraft* eine Druidin und einen Krieger. Hier stehen sie in der Elfenhauptstadt Darnassus.

»Blöd: einen Tag zu spät beim Christopher Street Day aufkreuzen.«

WoW – EINE LIEBESGESCHICHTE

Herz-Attacke +2

Liebespaare sind immer für eine Geschichte gut. Nehmen wir nur Romeo und Julia, Adam und Eva, Siegfried und Roy oder Heckler & Koch. Mandy und Mario haben sich in *World of Warcraft* kennengelernt. „Er ist die Liebe meines Lebens", schwärmt die 15-Jährige, „obwohl ich bislang nur ein Foto von ihm gesehen hab." Ne, is' klar, Mandy! „Ich finde sie saugeil", sieht es der gleichaltrige Mario nüchterner. Ja, so wie bei unserem fiktiven Pärchen M&M stellen sich typische Online-Romanzen dar. Aber derlei Pubertäts-Techtelmechtel gibt es im Netz ständig und wir wissen alle: In Wirklichkeit will der Mario die Mandy nur vögeln. Gut so, aber banal. Die Geschichte, von der wir erzählen können, ist anders. Wahr und *wirklich* außergewöhnlich nämlich. Sie handelt von Angelika M. und Jens W. (Namen von der Redaktion geändert) aus Nürnberg, die eine romantische, aber auch traurige Liebesbeziehung führen.

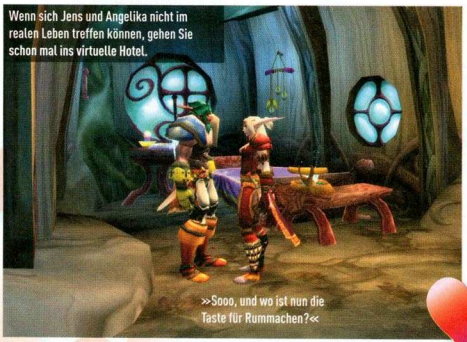
KAMPF GEGEN DEN TUMOR

„*World of Warcraft* ist für uns eine große Bereicherung", sagt Angelika. „Für ihn besonders, da kann er vergessen, dass er ein Bein weniger und einen Tumor zu viel hat." Jens stellt sich seit zehn Jahren einer heimtückischen Krankheit. Krebs. Deshalb wurde ihm bereits ein Bein amputiert. „*WoW* brachte es fertig, dass er die Krankheit immer mal vergessen und sich gesund fühlen konnte. Im virtuellen Leben ist er stark, hat zwei Beine, kann kämpfen und fühlt sich topfit", erzählt Angelika. „Und *ich* habe kein Bandscheiben- und Gewichtsproblem", fügt sie lachend hinzu. Man mag es kaum glauben: Unser Vollblutzockerweibchen, das noch jeden DOS-Befehl aus dem Effeff kennt, die alten *Tomb Raider*-Titel liebt und *Diablo 2*-Veteranin ist, zählt 59 Lenze. Ihr Freund Jens erlebte bereits 78 Winter, um es fantasygerecht zu formulieren. Ja, unsere Geschichte ist so außergewöhnlich, sie böte beinahe Stoff für einen Arztroman! Oh, Jens *war* Arzt, als er vor 26 Jahren mit Krankenschwester Angelika zusammenkam. Verdammt, das glaubt uns jetzt wieder keiner.

IN DEN SONNENUNTERGANG

Momentan sind die beiden täglich sechs Stunden als Level-50-Nachtelfen unterwegs. Die Reise in die Online-Welt unternimmt das Paar aber nicht, weil es sich nichts mehr zu sagen hätte. Es gibt ein anderes Problem: Jens ist verheiratet. Intelligente Leser kombinieren sofort: mit einer anderen Frau. „Deshalb treffen wir uns nur zwei bis drei Mal die Woche stundenweise", erzählt Angelika. „Dank *WoW* können wir uns jetzt aber viel mehr sehen als früher, es ist wie ein zweites Leben." Jens hat es nie geschafft, sich von seiner Frau zu trennen, was die Geschichte eben auch so traurig macht. „Er ist sehr sensibel, zurückhaltend und geht Konfrontationen aus dem Weg." Angelika sieht die Situation pragmatisch, *muss* sie wahrscheinlich pragmatisch sehen. „Er ist nun mal meine große Liebe und er ist es, der mein ganzes Leben ausmacht. Die große Liebe, die alles zusammenhält und ganz gleich, wie alles gekommen ist, ich würde mich wieder genauso entscheiden." Angelika und Jens „leveln" nicht auf Teufel komm raus, wie man das Hochpäppeln der Helden nennt. „Wir gehen nach einer Mission gern mal am Strand spazieren, angeln oder quatschen." Natürlich hochmodern per Skype, das ist ein Programm, um via Internet zu telefonieren. „Abends suchen wir uns dann ein schönes Zimmer in einem Gasthaus, legen uns ins Bett und loggen aus." Manchmal bleibt Angelika allein zurück. Denn sie kümmert sich um die Finanzen. „Wenn er mit seiner Frau fernsieht etwa, gehe ich ins Auktionshaus und mache Waren zu Geld. Ich geh quasi anschaffen", witzelt sie. „Gelegentlich schenke ich ihm dann ein schönes Schwert oder eine bessere Rüstung." Und so ziehen die Druidin und der Krieger weiter jeden Tag durchs farbenprächtige Azeroth, einem glutroten Sonnenuntergang entgegen. Und kaum jemand weiß, welch bewegte Geschichte sich hinter ihren spitzohrigen Pixelcharakteren verbirgt.

Harald Fränkel

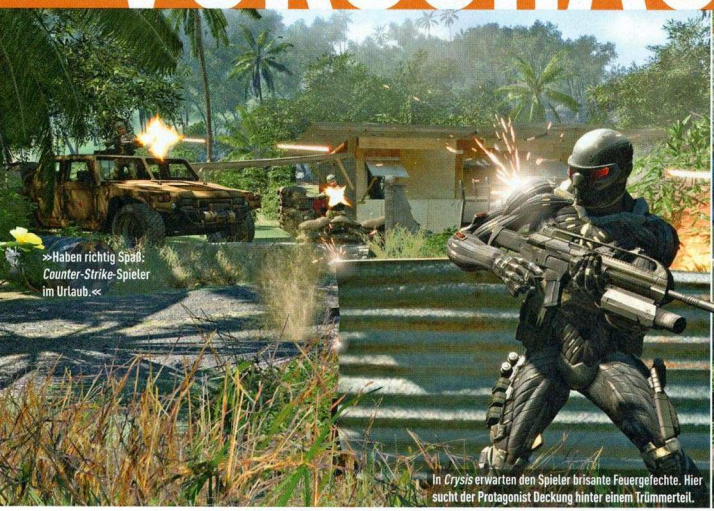


Wenn sich Jens und Angelika nicht im realen Leben treffen können, gehen Sie schon mal ins virtuelle Hotel.

»Sooo, und wo ist nun die Taste für Rummachen?«

WANTED: Die besten Hack'n'Slayer Deutschlands
Sie vertilgen den Teufel zum Frühstück?
Mit den Titanen essen Sie beim Griechen?
Und das Abendmahl ist ihnen heilig?
Dann sind Sie genau unser Typ!
Bewerben Sie sich jetzt
unter info@deepsilver.com (mit Alters-
angabe und Postadresse) und testen Sie
das neue Hardcore Action-RPG
DAWN OF MAGIC
zur exklusiven Vorpremiere in München.
Teilnahme an der Sneak Preview ab 18 Jahren.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Änderungen vorbehalten.
SKY FALLEN
DEEP SILVER
PC DVD ROM
HTTP://DOM.DEEPSILVER.COM

VORSCHAU



»Haben richtig Spaß: *Counter-Strike*-Spieler im Urlaub.«

In *Crysis* erwarten den Spieler brisante Feuergefechte. Hier sucht der Protagonist Deckung hinter einem Trümmerteil.

»Billiges Remake: *Die Fratze auf dem heißen Blechdach*.«

Dank des Nano-Suits springen Sie mühelos auf Dächer.

»Das Horoskop hatte Recht: Ihm stand ein großer Durchbruch bevor.«

Stellt man den Nano-Suit auf Stärke, kann man Gegner mit Leichtigkeit davonschleudern.

CRYSIS

Die Krise spitzt sich zu!

Das am sehnsüchtigsten erwartete Actionspiel 2007 ist *Crysis*. Mit neuen Bildern verkürzen wir Ihnen die Wartezeit.

ACTION | Die Erwartungen steigen mit jedem Tag weiter ins Unermessliche, (fast) die ganze Welt wartet auf *Crysis* – und noch immer ist kein offizieller Erscheinungstermin bekannt. Doch Cevat Yerli, Managing Director bei Crytek, gab vor Kurzem einige neue Informationen zum aktuellen Stand der Dinge bekannt. Demnach befindet sich *Crysis* momentan im Pre-Alpha-Stadium und soll bis März den Alpha-Status erreicht haben. Auf ein konkretes Veröffentlichungsdatum ließ sich Yerli nicht festnageln. Er hoffe aber auf das zweite Quartal respektive Mitte 2007. Zudem hatten die Kollegen der Internetseite The Inquirer die Chance, eine kurze Demo von *Crysis* anzuspielen. Laut deren Angaben lief das Spiel im DirectX-10-Modus unter Windows Vista größtenteils flüssig auf einem System mit einem Core 2 Duo und einer Geforce 8800 GTX. Was für eine Höllenmaschine man letztendlich für das neue Werk der *Far Cry*-Macher braucht, bleibt aber abzuwarten.

Dennis Blumenthal

Info: www.crysis-game.com

BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ENTTARNT EPISODEN ALS GEISSEL DER MENSCHHEIT

»Schlecht bezahlt: Stahlträger.«

Wenn Sie dieses Plakat sehen, laufen Sie weg, so schnell Sie können!

Kein Ende in Sicht

Neulich war ich mit einer guten Freundin im Kino. *Eragon* hieß der Film. Ich habe kein Meisterwerk erwartet, dennoch fand ich bedenklich, wie gleichgültig ich es hinnahm, dass einer der Hauptdarsteller starb. Richtig schlimm wurde es aber, als die Geschichte mittendrin plötzlich und unerwartet abbrach: Fortsetzung demnächst in diesem Theater, bitte warten Sie zwei Jahre und bezahlen Sie noch mal Eintritt. Nicht mit mir! Bei Peter Jacksons Bombast-Epos *Der Herr der Ringe* ist eine zunächst nicht abgeschlossene Geschichte gerade noch verzeihbar, im Fall von *Eragon* allerdings bloß ein weiterer Grund, die Macher zu teeren und zu federn. Warum springen immer mehr Produzenten auf diesen Zug auf? Warum produziert man bei Serien keine komplett abgeschlossenen Episoden wie bei *Harry Potter* oder *James Bond*? Diese Unsitte verbreitet sich mehr und mehr. Sowohl im Kino als auch bei PC-Spielen. Ja, ich habe über dieses Thema schon mehrfach geschrieben, doch was vielleicht bei Superhelden-Comics so eben noch akzeptabel ist, kotzt mich bei digitaler Unterhaltung mittlerweile an. Ich gehe doch nicht ins Kino, um wie bei einer Nachmittags-Seifenoper auf den nächsten Teil vertröstet zu werden. Mir ist auch schnuppe, dass diese Episoden-Taktik für die Erzeuger wirtschaftlich ein Glücksgriff ist und man den angefixten Konsumenten als Goldesel melkt. Das erinnert mich an Geldspielautomaten, in die bemitleidenswerte Süchtige immer und immer wieder Geld einwerfen – in der Hoffnung, dass noch der Jackpot fällt. Falls ein zweiter *Eragon*-Film kommt, läuft er ohne mich. So, das habe ich hiermit beschlossen. Überhaupt: Wie mies wäre es denn, wenn jetzt die Filmfirma oder der Entwickler pleitegeht, bevor die Geschichte fertig ist? Wenn etwa von *Sam & Max 2* nur fünf der sechs angekündigten Episoden erscheinen? Oder die *Half-Life 2*-Episoden ohne die finale Lösung des Rätsels um den G-Man? Unvorstellbar! Dass wir so lange nichts Neues von Rituals zweitem Teil zu *Sin Episodes* gehört haben, macht mich zum Beispiel bereits stutzig. Kommt der überhaupt noch? Doch so lange wir konsumverrückten Menschen für halbfertige Geschichten weiterhin fleißig den Produzenten die Taschen voll Geld stopfen, wird sich wohl an dieser Veröffentlichungspolitik nichts ändern. Im Gegenteil. Fortsetzung folgt.

LIMITED STEEL EDITION

SAW I & II

Die beiden **bisher unveröffentlichten US DIRECTOR'S CUTS** zu **SAW** und **SAW II** gibt es jetzt erstmalig in einem Steelbook vereint

Ab 02.02.2007 im Handel

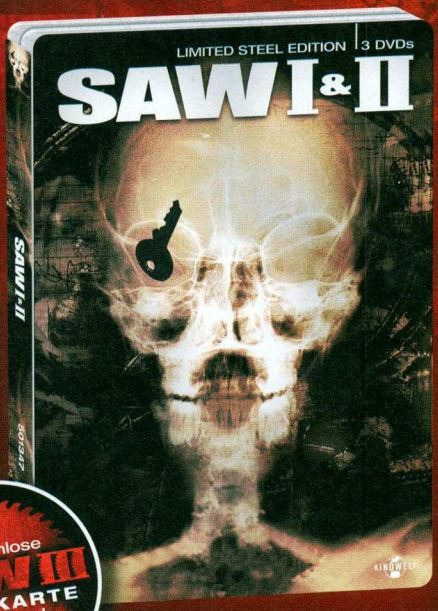
Mit über zwei Stunden noch nie gesehenen EXTRAS auf der 3. DVD :

EXTRAS SAW (ca. 70 Min.)

SAW – Behind the Scenes, Der Jigsaw-Report, SAW – der Kurzfilm, Billie – Die Jigsaw-Puppe, Easter Egg, Alternative Szene (Storyboard), Audiokommentar von James Wan, Leigh Whannell und Cary Elwes, Audiokommentar von Mark Burg, Gregg Hoffman und Oren Koules

EXTRAS SAW II (ca. 76 Min.)

Greg Hoffman: In Memoriam, "Zombie" – Ein Kurzfilm von Darren Lynn Bousman, Making of, Die Scott Tibbs Dokumentation, Die Hintergrundgeschichte zu SAW, Audiokommentar von James Wan und Leigh Whannell, Audiokommentar von Darren Lynn Bousman, David Hackl und Kevin Greutert



Mit einer Freikarte für SAW III im Kino in jedem Steelbook

Kostenlose SAW III KINOKARTE enthalten!
Karte gültig bis 14.03.2007

LIONSGATE twisted pictures

Kinowelt Home Entertainment GmbH - Ein Unternehmen der Kinowelt Gruppe

www.kinowelt.de

KINOWELT

>>Werden immer größer: Malaria-Überträger.<<

FRONTLINES: FUEL OF WAR

Krieg dich wieder ein!

AUF DVD VIDEO

***Battlefield* ade! Wenn die Macher von *Desert Combat* zu einem Probespiel mit ihrem nächsten Taktik-Shooter laden, lassen wir uns nicht zweimal bitten.**

„Eine Lieblingswaffe? Ich habe jede Menge davon!" Frank DeLise, Kopf der Kaos Studios, gerät ins Schwärmen, wenn man ihn auf *Frontlines* anspricht, sein nächstes Spiel. Vermutlich redet nicht einmal Rambo so liebevoll über einen Raketenwerfer: „Der erlaubt es dir, das Ziel fest anzuvisieren und die Richtung des Schusses frei zu wählen. Das macht es für den Gegner schwieriger zu orten, woher der Schuss kommt. Ich kann zum Beispiel einen Panzer anvisieren, in eine ganz andere Richtung ballern und die Rakete sich von hinten anschleichen lassen. Da jedes Fahrzeug Schwachstellen besitzt, kann man so den Raketenwerfer auch taktisch prima einsetzen." Und wissen Sie was: Was der Mann da sagt, stimmt. Wir hatten bei einem Studiobesuch in New York die Gelegenheit, uns persönlich davon zu überzeugen.

SPRIT FÜR DIE WELT

Frontlines: Fuel of War spielt im Jahre 2024. Wie der Untertitel andeutet, dreht sich die Story um Roh-Öl. In Zentralasien hat sich die Gier nach den letzten Reserven in einen militärischen Konflikt zugespitzt. Die westliche Koalition (Western Coalition), bestehend aus Amerikanern und Europäischer Union, kontrolliert das Land Turkmenistan samt dessen Ölquellen. Die Regierung erlaubt der Koalition Truppen zu stationieren und leitet den Ölstrom, der

EDLE ABSTAMMUNG

Frontlines: Fuel of War ist nicht das erste Spiel der Kaos Studios. Sagt Ihnen der Name _Desert Combat_ etwas?

Desert Combat ist eine vom Fan-Entwickler Trauma erstellte Modifikation für _Battlefield 1942_. Sie handelt von einem militärischen Konflikt der Vereinigten Staaten mit dem Irak und spielt etwa zur Zeit des zweiten Golfkriegs. Durch den schnellen Spielablauf und die vielen frischen Fahrzeuge entpuppte sich das Spiel im Handumdrehen als beliebtester _Battlefield_-Mod im Jahr 2002. Trauma arbeitete als Dice New York offiziell an _Battlefield 2_ mit, bevor sich das Team im Sommer 2005 wieder selbstständig machte. Seither entwickelt die Mannschaft _Frontlines_, den inoffiziellen Nachfolger von _Desert Combat_. Weitere Infos finden Sie unter www.desertcombat.com.

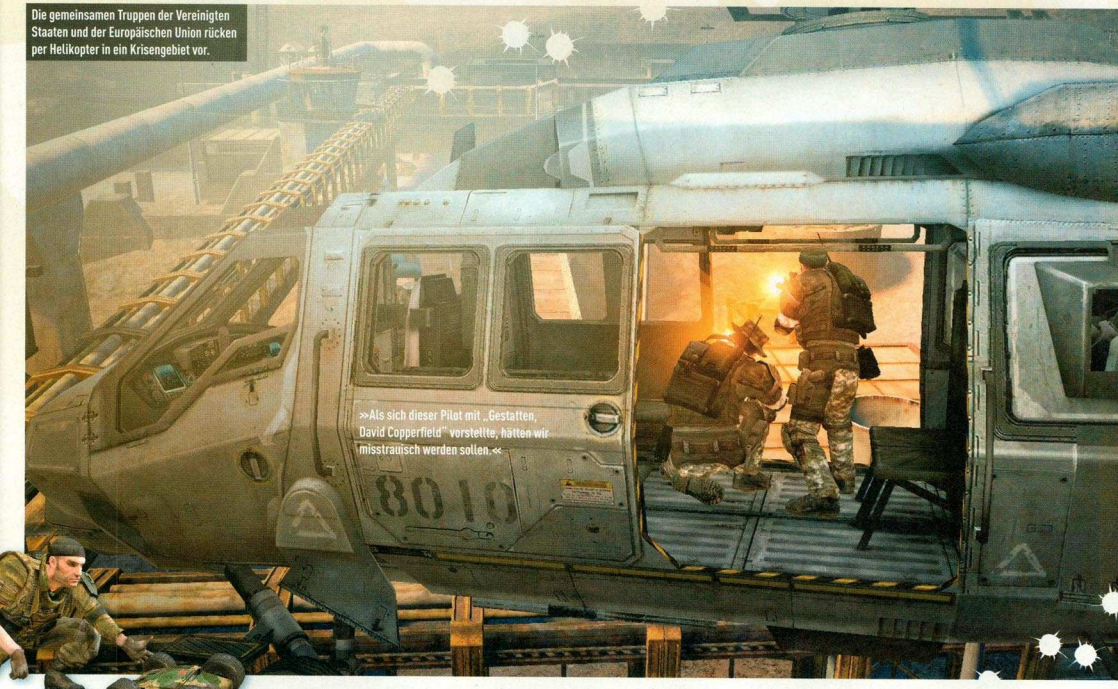
In _Desert Combat_ gab es bereits Flugzeuge wie diese irakische SU-25.

Der anrauschende Kampfhubschrauber der Red Star Alliance ist für jede Art von Gegner ein harter Brocken. Auch für schwere Fahrzeuge.

zuvor in den Norden Russlands und den Westen Chinas floss, zu seinen neuen Abnehmern. Unterstützt vom Ex-Diktator Turkmenistans, marschieren China und Russland als Red Star Alliance (Roter Stern Allianz) in den Wüstenstaat ein. Die Schlachten ziehen sich über Kasachstan und das kaukasische Bergmassiv bis nach Russland. „Die finale Schlacht ist die Invasion Moskaus", verrät DeLise.

DAS ANGEBOT STIMMT

Neben den ersten Solomissionen des Spiels standen uns drei der zehn Mehrspieler-Karten offen. Bei „Solarfarm" handelt es sich um eine Station mit einer riesigen Satellitenschüssel im Boden. Auf der turnen die Spieler herum, um in eine unterirdische Fabrikanlage zu gelangen. Auf „Street" liefern Sie sich eine Straßenschlacht in einer zerbombten Großstadt und bei „Oilfield" erwarten Sie ausladende Wüstenlandschaften mit Ölförderanlagen. „Für diese Karte bekommst du alle Spielzeuge des Krieges", verrät DeLise schmunzelnd. Was er damit meinte, wissen wir wenige Minuten später, als wir an Bord eines Hubschraubers Raketen in gegnerische Panzer pumpen. Faszinierend! „Gerade den Kampfhubschraubern haben wir ein paar schöne Eigenschaften verpasst. Mit der „Shift"-Taste schaltest du in einen schnellen Angriffsmodus, der den Hardcore-Spielern neue Möglichkeiten eröffnet", so DeLise. „Der normale Spieler kann aber auch einfach so einsteigen und im leichter zu kontrollierenden Normal-Modus herumfliegen und Spaß haben."



Die gemeinsamen Truppen der Vereinigten Staaten und der Europäischen Union rücken per Helikopter in ein Krisengebiet vor.

»Als sich dieser Pilot mit „Gestatten, David Copperfield" vorstellte, hätten wir misstrauisch werden sollen.«

FÜHRER SCHEIN-PRÜFUNG

Das Maschinengewehr auf dem Dach des Jeeps glüht. Während wir mit der Maus auf den ebenfalls im Jeep hockenden Gegner zielen und feuern, versucht unsere linke Hand mit den Tasten „WASD" das Gefährt auf Kurs zu halten. Das ist leichter gesagt als getan bei einem Vehikel, das sich wie ein Stück Seife in der Badewanne steuert. Da hilft auch die wählbare Cockpit-Perspektive nicht. „Ja, die Fahrzeugsteuerung ist noch nicht optimal, aber wir arbeiten daran", erklärt uns der leitende Produzent Joe Halper auf Nachfrage. Gut, denn nachdem wir uns an einer Häuserecke verkeilt haben, steigen wir aus und knöpfen uns den Feind mit einem herkömmlichen Sturmgewehr vor. Da nutzt es auch nichts, dass Beifahrer einem automatisch Angreifer außerhalb des eigenen Blickfelds melden sollen.

DAS IST ECHTER EINSATZ

„Du musst der örtliche Paparazzo sein." Kriegsberichterstatter Andrew verzieht keine Miene und beäugt in der Zwischensequenz Squad One Three Bravo, die Besatzung des Truppen-Helikopters, der auf ein Ölfeld zufliegt. Seinen Kopf bedeckt eine umgedrehte Baseballkappe und an seiner blauen Weste klebt ein Schild mit dem Aufdruck „Presse". Andrew vermittelt Ihnen das nötige Wissensfundament rund um die Einsätze. „Durch den Kriegsberichterstatter erfährt der Spieler zudem, was außerhalb seines Einflussgebietes vor sich geht und kann der Hintergrundgeschichte folgen", erklärt DeLise. „Das ist ein wichtiger Teil der Einzelspieler-Kampagne." Doch zurück in den Helikopter. Plötzlich bellen Schüsse. Der Soldat gegenüber von Andrew fängt drei Brusttreffer, sackt leblos zusammen. „Rakete im Anflug!", schallt es durch die Kabine. Der Hubschrauber beginnt zu trudeln, Sie hören durch den Knall nur noch dumpfe Laute. An der Absturzstelle beginnt Ihre erste Spiel-Mission: Verteidigen Sie den Platz so lange, bis Verstärkung eintrifft!

INTERVIEW

„TATSÄCHLICH HATTEN WIR SCHON ÄHNLICH BESCHEUERTE IDEEN!"

»Leidet an Essstörungen: Tom Hanks.«

Frank DeLise, Geschäftsführer der Kaos Studios.

Frank DeLise ist ein viel beschäftigter New Yorker. Für seine Freunde von PC ACTION nahm er sich trotzdem Zeit.

PC ACTION Während der Games Convention hat dein Kollege Joe Halper verraten, dass ihr plant, PC und Konsolenspieler online miteinander spielen zu lassen. Wie steht es damit?

Frank DeLise: Von der Technik her ist das so gut wie sicher möglich. Offiziell angekündigt haben wir es allerdings noch nicht. Es gibt aber momentan keine Gründe, warum wir das nicht möglich machen sollten. Du hast ja heute schon gesehen, dass man *Frontlines* auf Xbox 360 und PC spielen konnte.

PC ACTION Weißt du eigentlich, dass wir dich berühmt gemacht haben? Wir druckten damals Interviews mit dir über *Desert Combat*. Über Nacht kannten dich Millionen deutscher Spieler. Du hast dann angefangen, auf Cocktailpartys rumzuhängen, Millionen von Dollars auszugeben und wir haben dir dieses Star-Leben ermöglicht. Nun wollen wir unseren Anteil! Wieviel Geld rückst du raus?

Frank DeLise: Nun, *Desert Combat* war gratis und unser Geschenk an die Internetgemeinde. Ich schätze, euer Geschenk an die Internetgemeinde war es, uns bei den Spielern bekannt zu machen.

PC ACTION Also keine Kohle?

Frank DeLise: Genau, tut mir leid. Falls *Frontlines* erfolgreich wird, wäre das natürlich eine andere Geschichte (lacht).

PC ACTION Wie mir scheint, ist das der ideale Zeitpunkt, um eine tolle Idee anzubringen: Warum nennt ihr euer Spiel nicht *Frontlines: Fool of War*? Dann könntet ihr einen lustigen Cartoon-Charakter einbauen, der tanzt, sobald Soldaten abdanken.

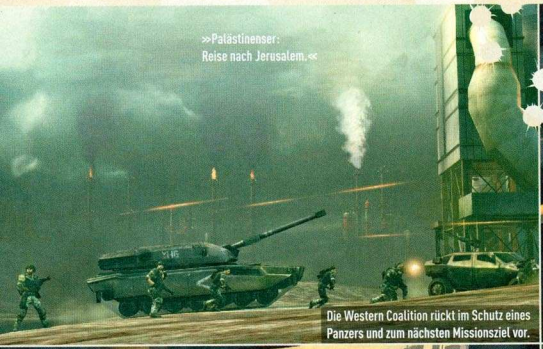
Frank DeLise: Tatsächlich hatten wir schon ähnlich bescheuerte Ideen, zum Beispiel den Kriegsberichterstatter als spielbaren Charakter wählbar zu machen, der mit nichts außer seiner Kamera herumrennt. Aber „Fool of War" behalte ich mal für die Zukunft im Hinterkopf.

PC ACTION Wollt ihr nicht mal ein Spiel entwickeln, bei dem man keine Menschen töten muss?

Frank DeLise: Aber klar! Ich bin selbst Spieler und *Frontlines* und *Desert Combat* gibt es, weil ich das als Spieler vermisst habe. Aber das ist nicht das Einzige, was ich gern spiele. Ich habe einige Ideen außerhalb des Militär-Genres, aber ich darf da jetzt nicht mehr verraten.

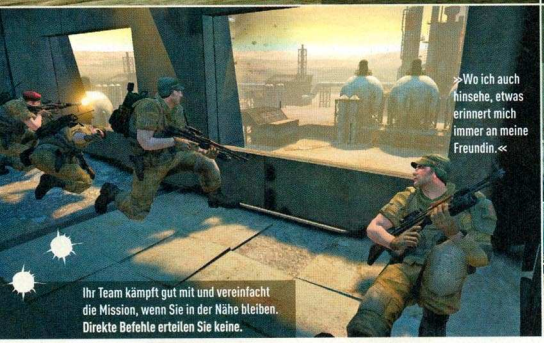
PC ACTION Die letzte Frage für heute: Was war das Widerlichste, das du je in den Mund genommen hast?

Frank DeLise: Fermentierte Sojabohnen aus Japan. Das war in einem Sushi-Restaurant und ziemlich abartig. Glaub mir, das waren quasi verfaulte Sojabohnen und ich hoffe, das war damals kein schlechter Scherz, mit dem mich jemand gefoppt hat.



Die Western Coalition rückt im Schutz eines Panzers und zum nächsten Missionsziel vor.

Pech: Die Näherungsmine hatte ihr computergesteuerter Teamkamerad übersehen.



Ihr Team kämpft gut mit und vereinfacht die Mission, wenn Sie in der Nähe bleiben. Direkte Befehle erteilen Sie keine.

Straßenschlacht in Moskau: Der MG-Schütze auf dem gepanzerten Fahrzeug ist der wunde Punkt des Angreifers.

»Rallye Paris-Dakar: die Rechnung ohne die Jugendlichen gemacht.«

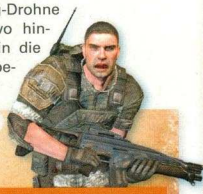
Der Zeitbalken oben rechts zählt quälend langsam herunter, während die Angreifer auf Sie zukommen.

AB AN DIE FRONT

Das Spielprinzip von *Frontlines* erweist sich als durchdacht und für Taktiker äußerst interessant. Eine Karte unterteilt sich in mehrere Frontlinien. Auf jeder Linie finden sich Missionziele wie „Sichere das Zeughaus" oder „Zerstöre die Flak-Stellung". Sie dürfen von Anfang an die komplette Karte begehen, doch erst wenn Sie alle Ziele einer Linie erfüllen, offenbart die Karte die nächste Front inklusive neuer Aufgaben. Sich als Einzelkämpfer ohne den Rest des Teams hinter alle Feinde zu schlagen, bringt daher wenig. Trotzdem stehen Sie zumindest im Mehrspieler-Modus ab und zu plötzlich mitten in Feindgebiet, denn Ihr Team kann durchaus eine Linie wieder verlieren. Passiert das, müssen die Spieler zunächst wieder die alte Linie zurückerobern, bevor es weitergeht. Ein sehr geschicktes System, das dem Spieler alle Möglichkeiten lässt, ohne ihn durch zu viele Entscheidungen zu verwirren. Für die bis zu 64 Spieler will Kaos neben dem Frontlinien-Modus auch noch konventionelle Spielarten anbieten. Ausprobieren durften wir diese noch nicht.

EINFACH KLASSE

Vor Spielstart und nach einem Bildschirmtod wählen Sie eine der sechs Charakterklassen. Es gibt Sturmtrupp (Assault), MG-Schütze (Heavy Weapon), Scharfschütze (Sniper), Anti-Panzer- (Anti-Tank) und Spezialeinheit (Special Ops) sowie Nahkampfspezialist (Close Combat). Die Wahl wirkt sich auf die Waffen aus, die Sie führen. Wer im Spiel fremdes Kriegsgerät findet, darf aber auch jederzeit wechseln und dieses nutzen. Je nach Gruppenzugehörigkeit haben die Soldaten andere fiese Tricks drauf. „Die mit Maschinengewehren bestückten, ferngesteuerten Fahr-Drohnen sind extrem cool. Du kannst auch C4-Sprengstoff an eine Flug-Drohne hängen, irgendwo hinfliegen und sie in die Luft sprengen", be-



LAND IN SICHT!

Frontlines: Fuel of War beginnt in Turkmenistan. Eine zu Unrecht unbekannte Nation, die viel zu bieten hat.

Viel Sonne

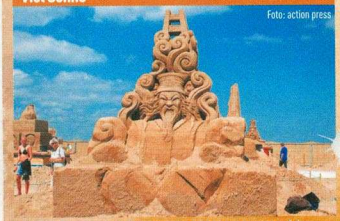


Foto: action press

Heißere Sommer als in Turkmenistan gibt es nur wenige auf der Welt. Wer will, kann dort die größte Sandburg der Welt bauen: Rund 80 Prozent der Landoberfläche besteht aus Wüste.

Tolle Namen

Übergangspräsident Gurbanguly Berdymuhammedow regiert Turkmenistan. Da können deutsche Namen wie Axel Nasse, Armin Gips oder Andreas Kreuz einfach nicht mithalten.

Gratis Gas und Licht

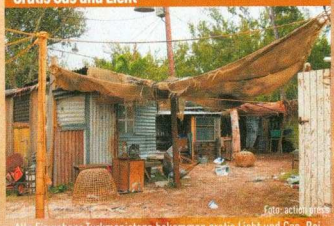


Foto: action press

Alle Einwohner Turkmenistans bekommen gratis Licht und Gas. Bei dem Sparkurs in Deutschland undenkbar. Hier bleibt einem nicht mal genug Geld, um seinen Maybach regelmäßig vollzutanken.

Die Soldaten der Red Star Alliance erkennt man nicht nur am roten Stern auf dem Anzug, sondern auch an den Waffen.

schreibt Frank DeLise die Funktion seiner kleinen Killer-Maschinen. Uns haben aber auch die selbsthaftenden Annäherungsminen und die ferngesteuerten MG-Türme recht gut gefallen. Mit dem richtigen Timing ist ein Luftschlag sehr wirkungsvoll. Den dürfen Sie anfordern, sobald sich eine bestimmte Leiste aufgeladen hat. Sie können je nach Spielfigur von einem Jet Splittergranaten oder eine Bombe abwerfen sowie ein Areal von einem Kampfhubschrauber zersieben lassen. Allerdings brauchen diese Monster einen Augenblick für die Anreise. Diese Maßnahme eignet sich also eher für Gegner, die sich an einer Stelle verschanzt haben. Zieht der Kontrahent aber zwischenzeitlich weiter, zerlegt Ihre herbeigerufene Schützenhilfe ein leeres Gebiet oder – falls Sie das Pech anziehen wie Donald Duck – sogar Ihr eigenes Team.

GESUNDHEIT

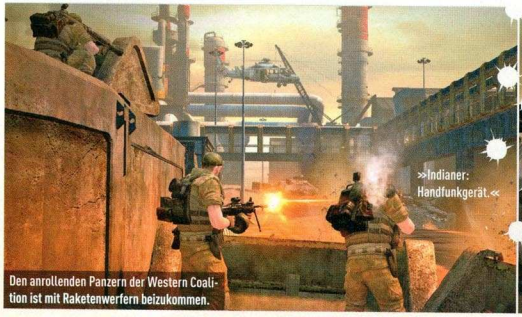
Wie wir aus dem aktuellen Politikgeschehen erfahren, sind Gesundheitsreformen eine schwere Geburt. Nicht so bei den Kaos Studios. Beim Gesundheitssystem verzichten die Entwickler auf Erste-Hilfe-Pakete und eingeblendete Energiezahlen. Stattdessen nutzen sie das in *Call of Duty 2* oder *Rainbow Six: Vegas* bewährte Verschnauf-Prinzip. Bei Treffern erscheinen zunächst rote Spritzer am Bildschirmrand, dann wird Ihre Sicht dunkler und verschwimmt. Auch der Ton klingt verzerrt. Spätestens jetzt sollten Ihre Alarmglocken läuten: In diesem Zustand sind Sie ein gefundenes Fressen für gegnerische Abschusspunkte-Sammler! Hoffentlich haben Sie sich die Gegend gut eingeprägt, denn Sie brauchen dringen ein ruhiges Plätzchen, um sich zu erholen. Sieht der Bildschirm wieder normal aus, ist auch Ihre Spielfigur wieder fit. Wäre das doch nur immer so einfach. Joachim Hesse

Info: www.frontlinesgame.com

FRONTLINES: FUEL OF WAR	
GENRE	Taktik-Shooter
HERSTELLER	Kaos Studios/THQ
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	August 2007
VERGLEICHBAR	Battlefield 2, Call of Duty 2

JOACHIM HESSE

Beim Refrain des Udo-Jürgens-Hits „Ich war noch niemals in New York" lüge ich ab sofort beim Mitsingen: Für *Frontlines* habe ich mich selbstlos ins Flugzeug zur amerikanischen Ostküsten-Metropole gesetzt. Und das war gut so. *Frontlines* vermittelt mir bereits jetzt einen runden Eindruck. Optisch sieht's trotz *Unreal*-Engine 3 aber nicht ganz so brillant aus, wie ich es von der Messe in Leipzig in Erinnerung hatte: An einigen Stellen ruckelt es beträchtlich. Was mich hingegen überzeugt, ist das Spielprinzip. Darauf kommt es doch an, oder?



Den anrollenden Panzern der Western Coalition ist mit Raketenwerfern beizukommen.

Ölraffinerien sind ein typischer Schauplatz von *Frontlines: Fuel of War*.

Fantastisch!

Holen Sie sich jetzt drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD im Mini-Abo und den original *World of Warcraft*-Kalender 2007 für nur 9,90 Euro! Sofort bestellen! (nur solange der Vorrat reicht)

Mit *World of Warcraft* durch 2007!

World of Warcraft ist das erfolgreichste Mehrspieler-Online-Spiel aller Zeiten – und ein Ende der Hitgeschichte ist noch lange nicht in Sicht. Der offizielle *WoW*-Kalender 2007 verwöhnt Sie Monat für Monat mit den schönsten Motiven aus der wunderbaren Online-Welt. Dazu gibt es jede Menge Informationen zum Spiel und umfangreiche monatliche Glossare. Ob Horde oder Allianz – hier findet jeder sein persönliches Lieblingsmotiv! Maße: 29,5 x 29,5 cm (29,5 x 59 cm)

panini COMICS
www.paninicomics.de.

World of Warcraft © 2006 Blizzard Entertainment. All rights reserved.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, +49 (0)089 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

Ja, ich möchte das Mini-Abo der PC ACTION.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD + Gratis-Extra für nur € 9,90!

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:
WoW-Kalender 2007
(Art.-Nr.: 003049)
(Angebot nur, solange der Vorrat reicht)

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Gefällt mir PC ACTION, muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausgaben (= € 4,80/Ausgabe); Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausgaben. Die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

Kontoinhaber: _____

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

PA MI 15

JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD

Gelb regiert die Welt

Kunstschießen: Inspektor Tequila (rechts) kreuzt hier die Arme, während er feuert.

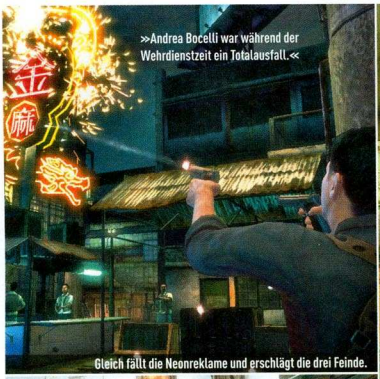
AUF AB-18-DVD TRAILER

Chinesen spielen Kontlabass, backen Klugscheißel-Splüche in Kekse, veltilgen Hunde und können angeblich kein „L" splechen. Und sonst?

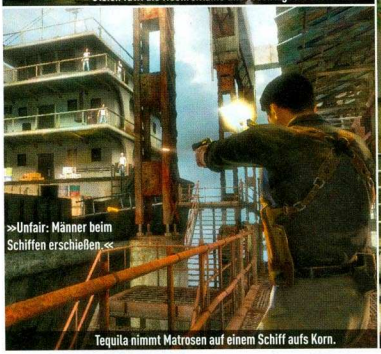
Konfuzius hat beispielsweise die Geschichtsbücher erobert, der 2,29-Meter-Mann Yao Ming die nordamerikanische Basketball-Profi-Liga, die Chinesische Schlittenfahrt unsere Schlafzimmer und Jackie Chan das Kino. Und dann wären da noch Regisseur John Woo (siehe Kasten rechts) und Schauspieler Chow Yun-Fat, die nun die Spielebranche beglücken wollen – mit einem knallharten Shooter aus der Verfolgerperspektive. Der chinesische Action-Star Yun-Fat, der in *Anna und der König* schon an der Seite von Jodie Foster schauspielerte und zuletzt eine Rolle in *Fluch der Karibik 3* bekam, verkaufte dafür gewissermaßen seinen Körper. Er mimt den Polygon gewordenen Helden, einen Polizisten, den Sie in der Verfolgerperspektive durch Chicago und Hongkong jagen. Spielen soll sich *John Woo presents Stranglehold* wie *Max Payne 2*, allerdings noch um einiges fluffiger und spektakulärer. Vorweg: Was wir zuletzt während einer Präsentation zu sehen bekamen, hat uns begeistert. Unter anderem zeigten die Entwickler von Midway Chicago exklusiv einen neuen Levelabschnitt, bei dem der Polizist mit seinen Knarren durch einen Marktplatz in Hongkong pflügt. Ins Geschehen starten wollen wir allerdings an anderer Stelle.

CHINA WILD

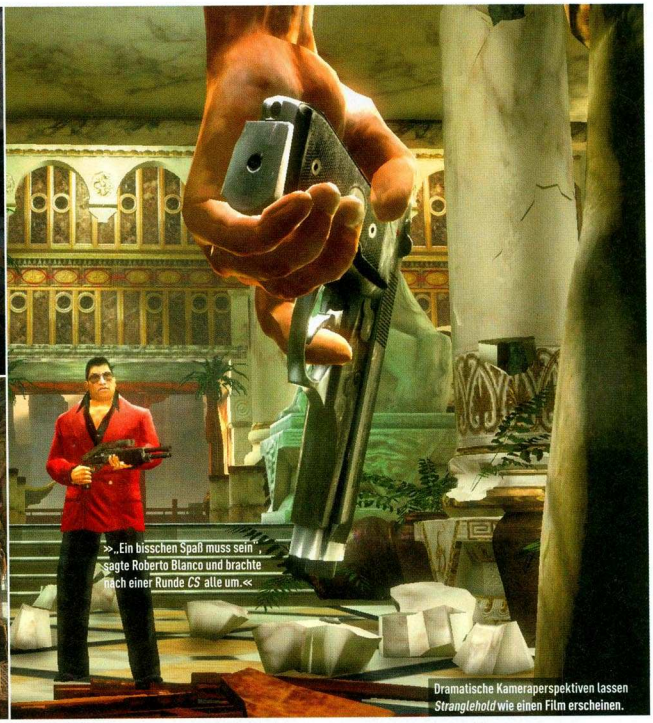
Wir befinden uns in einem chinesischen Teehaus, das ist eine Art fernöstliches Bistro. Elegant rutscht der chinesische Held mit Schwung und auf dem Hosenboden über den Tisch. Teller, Tassen und Besteck fallen klirrend zu Boden. Wieder auf den Beinen, springt Chow Yun-Fat, der im Spiel Inspektor Tequila heißt, auf ein Treppengeländer und rennt daran hoch, mit zwei Pistolen im Anschlag. Die speien Tod und Verderben, der Gegner oben hat keine Chance, sinkt leblos in sich zusammen, Pixelblut spritzt. Doch Tequila hetzt ungerührt weiter. Harte Synthesizer-Rhythmen sorgen förmlich für elektrische Spannung. Plötzlich Zeitlupe: Der Polizist hechtet nach vorne, einem zweiten Ganoven entgegen. Erneut singen die Pistolen das Lied vom Tod. Wieder im Normaltempo, springt der Chinese am Ende der Balustrade auf das zweite Treppengeländer, um akrobatisch daran herunterzuschlittern. Fast wie ein Skateboard-Fahrer, nur eben ohne Brett unter den Füßen. Noch einmal folgt eine Zeitlupensequenz: Während der Inspektor das Geländer hinabgleitet, gibt er weitere Schüsse ab. Die Kugeln schlagen direkt im Polygonkopf eines dritten Verbrechers ein, der die Hände vor dem Gesicht zusammenschlägt und schreiend zu Boden sackt. Fehlgegangene Geschossene indes lassen überall Holz und Glas splittern. Doch was ist das? Die Spielfigur hat gerade mal zwei Drittel des Geländers hinter sich gebracht, da springt sie nach rechts weg, mit allen Vieren gegen die dortige Wand, drückt sich daran ab und fliegt seitwärts hechtend nach links über die Treppe hinweg ein Stockwerk tiefer. Akrobatisch! Der Inspektor landet hart auf einem massiven Esstisch, wobei ihn der Bauchklatscher aber nicht daran hindert, nebenbei zwei weitere böse Buben auszuknipsen. Was sieht das alles klasse aus, holla die Waldfee! Dieser heiße Tanz verdient klar die Höchstnote 10,0.



Gleich fällt die Neonreklame und erschlägt die drei Feinde.


»Unfair: Männer beim Schiffen erschießen.«

Tequila nimmt Matrosen auf einem Schiff aufs Korn.



Dramatische Kameraperspektiven lassen *Stranglehold* wie einen Film erscheinen.

HONGKONG UND DIE GELBE FRAU

In Sachen Hintergrundgeschichte halten sich die Entwickler weiterhin bedeckt. Es geht wohl um eine Trulla, die von der Russen-Mafia entführt wurde und früher mal mit Inspektor Tequila verbandelt war. Der will die Schnitte raushauen und muss nach dem Motto „Weg mit den gelben Säcken!" später auch einigen chinesischen Banden (Triaden) zeigen, wo der Frosch die Sackhaare hat. *Stranglehold* stellt quasi die Fortsetzung des John-Woo-Films *Hard Boiled* dar, bei dem – Überraschung, Überraschung – Chow Yun-Fat die Hauptrolle spielte. Die Macher versprechen etliche spannende Storywendungen – doch das ist uns zunächst mal Pillepalle. Denn auf den ersten Blick schienen uns die grafische Detailliebe und vor allem die Spielmechanik des Shooters weitaus interessanter. Enorm beeindruckend ist zunächst, dass der Spieler so ziemlich alles zerstören kann, was sich in der Levelumgebung befindet. Seien es Scheiben und Gläser, die Holztäfelung an der Wand oder sogar stabile Säulen, die den Kontrahenten des Asiaten folglich nicht ewig als Deckung dienen. Gesehen haben wir auch eine Szene in einem Museum, wo Inspektor Tequila das Skelett eines T-Rex zerlegt. „Massive Destruction" nennen die Macher dieses Spielmerkmal. Die Zerstörungsarien sehen aber nicht nur dinosaugeil aus. Sie sind darüber hinaus spielerisch sinnvoll. Denn *Stranglehold* ist sehr, sehr physikorientiert. Neill Glancy, der Chef-Designer, erklärt dies am Beispiel des erwähnten T-Rex: „Unter dem Skelett stehen manchmal Gegner, die aus allen Rohren feuern. In dieser Situation kann ein Stück des Dino-Knochens abbrechen und einen der Typen erschlagen. Das passiert aber nicht, weil wir dem Feind durch ein Skript befohlen haben, genau dort zu stehen. Es ist einfach reiner Zufall."

EINFACH IST EINFACH EINFACH

Obwohl es nach einem Feuergefecht in einem *Stranglehold*-Level schlimmer aussieht als bei Hempels unterm Sofa, können Sie Herrn Tequila jederzeit flüssig bewegen, ohne irgendwo hängen zu bleiben. Dafür sorgt die „intelligente Steuerung", die den Helden automatisch obendrüber lotst: Er rutscht etwa auf dem Hosenboden über einen Tisch, wie eingangs erwähnt. Klug gelöst haben die Entwickler auch die Sache mit der Interaktivität: In jedem Level lässt sich die Umgebung spektakulär nutzen. Die zu Beginn erwähnten Sprints auf Treppengeländern sind dafür nur ein Beispiel von vielen. Ihr Schützling hängt sich auch an Kronleuchter und schwingt damit durch Räume. Oder hechtet auf einen Servierwagen, um liegend und schießend an den verdutzten Gegnern vorbeizurollen. „Sam Fisher aus *Splinter Cell* interagiert ebenfalls sehr viel mit seiner Umwelt. Allerdings ballert er nicht währenddessen", erklärt Patrick Curry stolz, der Leitende Designer des Projekts. Derlei Stunts löst der Spieler getreu dem Werbespruch „Wenn einfach einfach einfach ist" mit einem einzigen Knopfdruck aus. Und zwar dann, wenn ein Objekt hell aufleuchtet und damit den „Willen" signalisiert, schamlos benutzt zu werden. Das kann auch mal ein Tisch sein, den Ihr Alter Ego mit einem lässigen Fußtritt umkickt, damit das Möbel als Deckung

Das Who's Woo

Regisseur John Woo zählt seit Anfang der Neunzigerjahre zu den Hollywood-Größen.

»Amokläufer, Trainingslager.«

1992 machte sich der heute 60-Jährige Chinese, der quasi bei *Stranglehold* Regie führt, mit dem Actionfilm *Hard Boiled* in den USA endgültig einen Namen. Achtungserfolge hatte er bereits mit *City Wolf 1* und *2* (1986, 1987) sowie *The Killer* (1989) gefeiert. Nicht bekannt? Okay, doch spätestens bei *Mission: Impossible 2* (2000) horchen auch Otto-Normal-Kinogänger auf. Die Karriere von Woo begann in den Siebzigerjahren mit Kung-Fu-Filmen. Im Lauf der Zeit begründete er ein neues Film-Untergenre, „Heroic Bloodshed" genannt („heldenhaftes Blutvergießen"). Angesichts dieser Bezeichnung verwundert es nicht, dass einige Woo-Werke in Deutschland indiziert sind. Doch sein Stil – die kunstvoll inszenierten Actionszenen brachten ihm den Beinamen „Mozart der Zerstörung" ein – ist keinesfalls durch die Gewaltdarstellung allein charakterisiert. Typisch sind seine Zeitlupen- und Schnitttechniken, die er mit bis zu sechs laufenden Kameras ins rechte Licht rückt, und immer wieder durchs Bild flatternde weiße Tauben. Ferner arbeitet er viel mit Schauspieler Chow Yun-Fat zusammen, dessen Pixelkörper ja jetzt auch in *Stranglehold* die Hauptrolle spielt.

INTERVIEW

„STRANGLEHOLD IST ADRENALINFÖRDERND WIE EINE ACHTERBAHN“

Alex Offermann, der Leitende Produzent, macht hier auf cool.

Warum selbst arbeiten, wenn's jemand anderes erledigen kann? Unser Kollege Udo Crnjak etwa, seines Zeichens PLAYZONE-Redakteur. Er flog nach Chicago, um sich bei Midway mit von uns ausgedachten Interviewfragen zum Vollhorst zu machen. Rede und Antwort standen dort der Leitende Produzent Alex Offermann, Chef-Spieldesigner Neill Glancy und der Leitende Spieldesigner Patrick Curry.

PC ACTION Ihr habt 87,8 Sekunden, um zu erklären, warum jeder ins Geschäft sollte, um *Stranglehold* zu kaufen ... [Lachen, kollektives Schweigen, ein paar verstörte Blicke]

PC ACTION Die Zeit läuft ...
Neill Glancy: *Stranglehold* ist wie eine Action-Achterbahn. Eine Achterbahn, bei der du in die Streckenführung eingreifen kannst. Es ist schnell, es geht rauf und runter, es ist adrenalinfördernd, aber nicht linear. Du kannst die unterschiedlichsten Dinge tun. *Stranglehold* bricht die herkömmlichen Regeln für die meisten Ballerspiele in der Verfolgerperspektive. Die fühlen sich doch häufig schal und statisch an.

PC ACTION Euer Spiel heißt *Stranglehold*, Würgegriff. Bislang haben wir weder auf einem Screenshot noch in einem Video einen Würgegriff gesehen. Warum?
Patrick Curry: Würgegriff ist bildlich zu verstehen. Es geht darum, dass das organisierte Verbrechen, die Triaden, Hongkong praktisch im Würgegriff hat.

PC ACTION Chow Yun-Fat sieht im Spiel viel jünger aus als in Wirklichkeit. Hat er gedroht, euch zu verhauen? [lautes Gelächter]
Patrick Curry: Erschießen wollt er uns!
Neill Glancy: Nein, Chow Yun-Fat sollte einfach aussehen wie im Film *Hard Boiled*. *Hard Boiled* ist einige Zeit her, wir machen *Stranglehold* jetzt und Yun-Fat sollte aussehen wie zwischen diesen Zeitpunkten.

PC ACTION Habt ihr einen Alkoholiker im Team oder warum heißt der Held Inspektor Tequila? Wäre es nicht besser gewesen, ihn Inspektor Gin oder Inspektor Milchkaffeemitrum zu nennen? [kollektives Gelächter]
Alex Offermann: Klaro, unter uns finden sich mehrere Alkoholiker [lacht]. Nein, Tequila hieß nun mal so in *Hard Boiled*. Wir haben ja auch die Tequila Bomb, die Tequila Time ...
Neill Glancy: ... die man gegen Jack Daniel einsetzen kann zum Beispiel [lacht und schüttelt den Kopf], oh Mann ...
Alex Offermann [lacht]: ... es gibt ja auch den Spezialangriff Tequila Bomb im Spiel, wobei Tequila Bomb hierzulande ein Getränk ist. Wir werden uns davon heute Abend einige genehmigen.

PC ACTION Die Handhabung von *Stranglehold* ist ja wirklich simpel. Der Spieler benutzt hauptsächlich zwei Knöpfe und benötigt lediglich ein paar Finger, um den Helden zu steuern. Habt ihr Sägewerksarbeiter in eurem Team oder warum ist das so?
Neill Glancy: Wir wollten, dass das Spiel so einfach zu spielen ist, wie es geht, von so vielen Menschen wie möglich.
Alex Offermann: Chicago war eine Hochburg für Sägewerksarbeiter und wir führen diese Tradition fort, wir unterstützen das also. [kollektives Gelächter]
Neill Glancy: Sag mal, hast *du* dir diese Fragen ausgedacht?

PC ACTION NEIN! Ich habe mit der Sache nichts zu tun! [Gelächter]

PC ACTION Wir lieben alte Hongkong-Filme, die so grottenschlecht synchronisiert sind – alles andere als lippensynchron. Habt ihr osteuropäische Bauern in eurem Team, die die deutsche Lokalisierung machen?
Alex Offermann: Inspektor Tequila hat in Deutschland eine Stimme mit Wiedererkennungswert, wir versuchen auf jeden Fall, denselben Synchronsprecher für die Sprachaufnahmen zu kriegen. Wir haben ein Team in L.A., das Lokalisierungen für Filme macht und das auch für das Spiel tut. Die verfügen bereits über das Skript und übersetzen alles, kümmern sich um Sprecher. Ich weiß nicht, ob die auch Bauern suchen. Falls ja, rufen wir euch an! [lacht]

PC ACTION Wir haben in Deutschland gerade jetzt eine Diskussion über Gewalt in Spielen, und wie diese sich auf Jugendliche und Kinder auswirkt. Glaubt ihr, die Action in *Stranglehold* könnte jemanden dazu bringen, Amok zu laufen?
Alex Offermann: Der Punkt ist: Wir machen keine Spiele für Kinder oder Jugendliche. *Stranglehold* ist für Erwachsene. Das ist unsere Zielgruppe. Manche Leute sagen, Kinder spielen mehr als Erwachsene. Der größte Markt ist für uns aber der der mindestens 18-Jährigen. Die haben das Geld und das Einkommen.

PC ACTION Unsere Frage bezieht sich eher darauf, dass vor einigen Wochen in Deutschland ein Schüler Amok gelaufen ist.
Alex Offermann: Ach, es gibt so viele andere Dinge, die Einfluss nehmen könnten. Man kann dasselbe für Filme oder Bücher behaupten. Ich glaube, es war in den Fünfzigerjahren, als gesagt wurde, Kinder würden wegen Comic-Heften gewalttätig.
Neill Glancy: Ich bin selbst Vater und wähle, was mein Sohn an Medien konsumiert. Er ist noch zu jung für Videospiele. Wenn er aber älter ist ... ich denke, es gehört zur Verantwortung der Eltern aufzupassen, was Kinder tun und spielen. Das Kind ist das Produkt seiner Eltern.

PC ACTION In *Stranglehold* stellt ihr ein Feature vor, das ihr Massive D nennt, was uns an den berühmten farbigen Ossi-Tanzlehrer Detlef D! erinnert, der ebenfalls sehr massiv ist. Könnt ihr Massive D erklären?

„Es ist cool, ein offizielles John-Woo-Spiel zu machen!“

Alex Offermann: Detlef war unsere direkte Inspiration! [kollektives Gelächter] Der ist ja ganz groß hier in den Vereinigten Staaten.
Neill Glancy: Besonders in Chicago. [albernes Gekicher]
Alex Offermann: Besonders in Chicago!
Neill Glancy: Er hat uns geholfen, das Einsturzverhalten von Mauern umzusetzen.
Alex Offermann: Es gibt im Spiel ein riesiges Museum in der Innenstadt, das sich nur mit Detlef befasst und von seinem Leben erzählt und das Museum ist auch einer der Hauptlevels. [noch mehr albernes Gekicher]

PC ACTION Ihr verwendet eine intelligente Steuerung in *Stranglehold*. Wenn ein Tisch im Weg steht, rutscht oder flankt Tequila beispielsweise automatisch und cool drüberweg. Denkt ihr, in Zukunft braucht der Spieler nur eine Taste, um Spaß zu haben, und könnt ihr diese intelligente Steuerung bitte für Frauen in Autos entwickeln? [Patrick Curry erstickt beinahe vor Lachen]
Neill Glancy: Harte Frage!
Alex Offermann: Unser ultimatives Spiel sollte gar keine Steuerung haben. Reine Gedankenkontrolle! Das war, was wir mit *Psi-Ops* versucht haben, aber es hat nicht perfekt funktioniert ... [wieder viel Gelächter] Ich hab schon eine intelligente Steuerung in mein Auto und meine Freundin eingebaut ...
Neill Glancy: ... in dein GPS-System ...
Alex Offermann: ... genau, ich brauche wirklich nur einen Knopf ... [der Rest geht in Gelächter unter]

PC ACTION Habt ihr einen Polen im Team oder warum finden wir so viele Anleihen von *Max Payne 2* in *Stranglehold*?
Neill Glancy: Das ist eine interessante Frage. Vielleicht sollte man sie anders stellen und fragen, woher Max Payne kommt? John Woos Einfluss ist deutlich zu spüren. Viele Elemente, die man sieht, kann man als Hommage an Woos Filme und seinen Actionstil verstehen. Deshalb ist auch *Max Payne 2* eine Art Umsetzung – die Zeitlupe, die Bullet-Time, das Herumhechten und all die anderen dramatischen Manöver. Ich würde also nicht sagen, dass *Stranglehold* ein Klon von *Max Payne 2* ist. Wir versuchen stattdessen, all diese charakteristischen Elemente auszubauen und noch interessanter zu machen.
Alex Offerman: Wenn man beschließt, ein John-Woo-Spiel zu machen, wie wir es getan haben, sieht man sich zunächst alle seine Streifen an. So verleiht man dem Titel dieselbe Optik, denselben Stil und die Wirkung seiner Filme. Das Ergebnis erinnert zwangsläufig an *Max Payne 2*, weil die Entwickler dasselbe gemacht haben, sie haben sich stark von Woos Filmen inspirieren lassen.
Patrick Curry: John Woos Einfluss ist überall zu spüren. Die Filmemacher der Neunziger wie Quentin Tarantino, Robert Rodriguez oder die Wachowski-Brüder, alle ließen sich von Johns Werken inspirieren und bauen Elemente von John Woo in ihre Filme ein. Sie versuchen, *ihre* Version eines Woo-Films zu drehen. Deshalb ist es so cool, ein offizielles Woo-Spiel zu machen!

PC ACTION Das Who's who der Spieleindustrie arbeitet an *Stranglehold*, John *Woo* beispielsweise ... wie ist er in die Entwicklung involviert?
Patrick Glancy: Er peitscht und verhaut uns.
Alex Offermann: Ja, und ab und zu kommt er vorbei, bringt uns Pizza, verabreicht Rückenmassagen oder schenkt uns Blumen. [kollektives Gelächter]
Alexander Offermann: Woo hat sich in erster Linie mit den Zwischensequenzen und der Storyline befasst, vom ersten Tag an – mit dem Entwurf der Hintergrundgeschichte und mit dem Drehbuch. Sein Drehbuchautor und sein Storyboard-Zeichner, die er normalerweise für seine Filme engagiert, leisteten für uns wertvolle Arbeit. Wir haben ihm das Spiel regelmäßig gezeigt und er kommt mit Feedback auf uns zurück, wie man die Inszenierung noch spannender gestalten kann. Er ist mehr der Regisseur mit einer klaren visuellen Vorstellung. Bei der Gestaltung des Gameplays hatten wir vollkommen freie Hand.
Patrick Curry: *Stranglehold* ist ein Actionspiel, aber es ist nicht düster oder übermäßig brutal. Brutalität war nie ein Hauptmerkmal von Woos Filmen. Es geht nicht um das ultimative Böse, sondern um Tequila, seinen Charakter, seine Familie.
Alexander Offermann: Wenn man sich Woo-Filme ansieht, erinnert man sich hauptsächlich an die Action – ich zumindest. Ich denke, einer der Gründe für die hohe Popularität seiner Filme sind ganz besondere Momente abseits der Action. Momente, in denen zwei Charaktere beispielsweise inmitten einer Schießerei etwas Witziges sagen oder der Held jemanden besonders dramatisch rettet. Solche emotionalen Momente bleiben im Gedächtnis haften.

PC ACTION Wir haben Ideen für neue Spiele, *Star Wars: Dark Ewok* etwa, produziert von John Woo. In dem Spiel werden alle Ewoks getötet und die Nachfahren von Jar-Jar Binks gleich mit. Großartig, oder? Was habt *ihr* an Projekten geplant?
Neill Glancy: Wir planen jedenfalls nicht mit Ewoks. [Die Kollegen kichern indes weiter] Erst mal sehen, wie das mit *Stranglehold* läuft. Wenn sich die Leute vom Spiel gut unterhalten fühlen, kehrt Inspektor Tequila eventuell zurück.
Alex Offermann: Nur halt als Ewok. [Gelächter]

»Treffen sich zwei einarmige Banditen, sagt der eine zum anderen: „Hände hoch!“ MUHAHAHA!«

In einem Museum bekommt es der Inspektor mit diesen Maskierten zu tun.

fungiert. Im Grunde benötigen Sie also zwei Tasten, um die Spielfigur herrlich ästhetisch herumzuscheuchen. Eine fürs Feuern, die andere, um mit der Umgebung zu interagieren. Nur zwei Tasten und trotzdem passiert unheimlich viel! „Wow, wow, wow!", rufen da nicht nur *WoW*-Fans beinahe hysterisch verzückt aus.

DAS IST JA EIN HECHT!

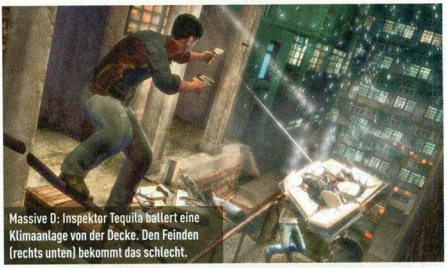
Seit-, vor- und rückwärts hechten wie Mäxchen Schmärz zu seinen besten Zeiten darf der Pixelchinese selbstverständlich jederzeit. Auf Wunsch auch in Zeitlupe, was nicht nur fein aussieht, sondern es dem Spieler erleichtert zu zielen. Der aus *Max Payne 2* bekannte, Bullet-Time genannte Laaangsam-Effekt ist allerdings zeitlich limitiert. Außerdem heißt er in *Stranglehold* Tequila Time. Wer sparsam damit umgeht und so dafür sorgt, dass sich die zugehörige Anzeige komplett füllt, kann eine von sieben sogenannten Tequila Bombs ausführen, das sind aufsehenerregende Spezialangriffe. Bei der Wirbelwindattacke streckt der Inspektor beide Arme vom Körper, dreht sich wie ein Brummkreisel und feuert, was das Zeug hält. Damit verschafft er sich Luft, wenn er umzingelt ist. Währenddessen bewegt sich die Kamera um den Protagonisten, was für viel Dynamik sorgt. John Woo ist es ja auch wichtig, dass *Stranglehold* das Flair seiner Filme versprüht: „Dieses Spiel gibt jedem die Möglichkeit, in einem John-Woo-Film mitzuwirken, nein, gewissermaßen selber einen John-Woo-Film zu machen." Zurück zum Thema: Barrage (Sperrfeuer) nennt sich ein Spezialangriff, bei dem der Chinese schneller schießt und mehr Schaden anrichtet. Diese Attacke sieht ebenfalls unfassbar brachial aus. Bei manchen Tequila Bombs flattern um den Helden ein paar schmucke weißeTauben herum, ein bekanntes Stilmittel von Meister Woo. Sein virtueller Chow Yun-Fat kämpft, wie Tony Hawk Skateboard fährt: unheimlich kunstvoll. Weil Einzelstunts kombinierbar sind, können Sie die Spielfigur förmlich einer Choreografie folgen lassen.

HARTER TOBAK

Der Markt-Level, den uns die Entwickler vorstellten, zeigte deutlich, zu welcher Detailliebe die von den Machern noch einmal aufgebohrte *Unreal*-Engine 3 in der Lage ist. Heruntergekommene Häuser versprühen Hinterhofatmosphäre. Es ist eine Pracht, wie Orangen, Melonen und diverse Gemüsearten während einer Schießerei durch die Gegend spritzen. Geschickte Spieler holen Klimaanlagen, Leuchtreklameschilder oder Ventilatoren von den Wänden, damit das aus allen Gassen strömende Gesindel – darunter begraben – die Löffel abgibt. *Stranglehold* scheint zwar sehr linear, was nicht jedem gefallen mag. Innerhalb mancher Levels sollen aber immerhin alternative Routen exis-

Tequila & Co: keine Schnapsideen

***Stranglehold* hat coole Spielelemente. Wir beschreiben Sie Ihnen hier auf einen Blick. Was sind wir nett, verdammt noch mal.**


Massive D: Inspektor Tequila ballert eine Klimaanlage von der Decke. Den Feinden (rechts unten) bekommt das schlecht.

Intelligent Control und Massive D

„Intelligent Control" beschreibt die „intelligente Steuerung": Die Spielfigur bleibt nie irgendwo hängen! Im Zweifelsfall hechtet sie selbstständig über Hindernisse. Diese automatische Funktion ist wichtig, weil aufgrund der Feuergefechte oft viel Gedöns in der Gegend herumliegt: Denn „Massive Destruction" („massive Zerstörung") erlaubt es, quasi die komplette Umgebung zu zerlegen.

Tequila Time und Tequila Bomb

Für spektakuläre Stunts erhalten Sie Tequila-Zeit. Die dürfen Sie wie in *Max Payne 2* nutzen, um in Zeitlupe zu kämpfen. Ist die Tequila-Anzeige voll, kann der Held Spezialangriffe ausführen – „Tequila Bombs" eben.

Tequila Bomb: ein Spezialangriff.

Precision Aiming

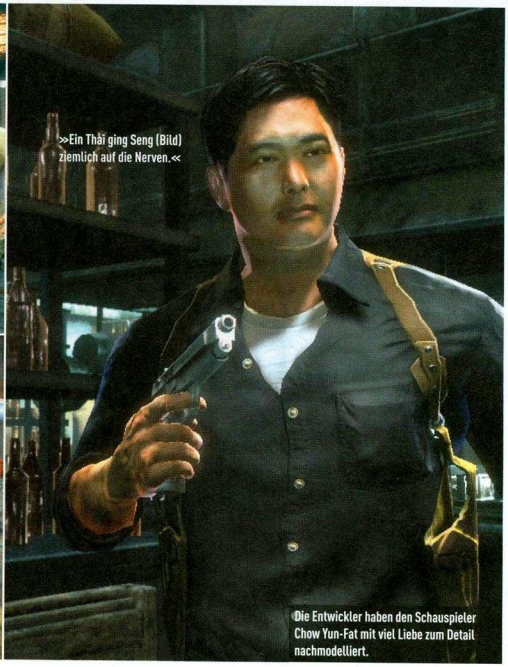
Aktiviert der Spieler „Precision Aiming" – eine „Genau zielen"-Funktion –, folgt die Kamera der Kugel bis zum Einschlag. Das sieht nicht nur scharf aus: Vorher können Sie Gegner in Zeitlupe anvisieren. Diese verfügen über 30 Trefferzonen (Augen, Ohren, Gemächt, Knie ...)

Mexican Stand-Off

Die „Mexikanischen Pattsituationen" sind geskriptete, also festgelegte Ereignisse. Wenn Sie auf einen Level-Boss treffen etwa. *Stranglehold* wechselt in den Zeitlupenmodus und Sie können nur noch den Oberkörper des Inspektors nach vorn, hinten, links und rechts bewegen. Nun gilt es, den heranfliegenden Kugeln auszuweichen und gleichzeitig den Feind wegzuknipsen – direkt oder indirekt: Dank „Massive D" ist es unter anderem möglich, über Gegnern hängende Gegenstände lose zu ballern. Ein Neonreklameschild zum Beispiel.

Der chinesische Protagonist liegt auf einem rollenden Servierwagen und ballert, was das Zeug hält.

Auf dem Marktplatz von Hongkong fliegen nicht nur die Orangenfetzen, wie hier rechts im Bild zu sehen.



Die Entwickler haben den Schauspieler Chow Yun-Fat mit viel Liebe zum Detail nachmodelliert.

tieren. Am Rande des Marktes etwa gelangt der Held über ein paar Holzlatten auf ein Baugerüst und kann seine Gegner von oben beackern. Bemerkenswert sind übrigens auch die Details des Polygon-Polizisten. Man bekommt schon feuchte Augen, wenn dieser digitale Mensch einfach nur dasteht, atmet, sich umsieht, die Armmuskulatur lockert und dezent angeberisch mit den Halswirbeln knackt. Kommt dann auch noch Action ins Spiel, geht's ab! Wenn knapp neben Inspektor Tequila Pistolenkugeln einschlagen, ist sogar zu sehen, dass sein Auge zuckt. In bestimmten Situationen sind auf seinem Gesicht feine Blutspritzer, die von Dahingeschiedenen stammen. Nett! Im Markt-Level führten die Entwickler dann noch zwei besonders coole Spielelemente vor. So gibt es im Spiel mehrere festgelegte Stellen, wo Sie sich bei einer Art Minispiel beweisen müssen. Das Geschehen schaltet in Zeitlupe und Mister Tequila kann nur noch den Oberkörper bewegen. Jetzt gilt es, den gegnerischen Kugeln auszuweichen und gleichzeitig die Fiesewichte über den Jordan zu befördern. Diese Passagen sind vom Grundprinzip gleich, aber nie dasselbe: „In einem Fall wird es einen Feuerlöscher geben, den der Spieler explodieren lassen kann, um den davor stehenden Feind zu erledigen", nennt Neill Glancy ein Beispiel. „Es ist also durchaus Raum zum Experimentieren." In einer anderen Szene sahen wir das Geschehen quasi aus der Perspektive einer fliegenden Kugel. Die Kamera folgt dem Projektil bis zum Aufschlag. In einer gesonderten Einstellung zeigt das Spiel dann eine Treffer- beziehungsweise Sterbeanimation. Das macht viel her, ist aber auch harter Tobak. Aus diesem Grund wird *Stranglehold* laut einem deutschen Midway-Sprecher für unseren Markt entschärft. Wie genau, das steht noch in den Sternen. Doch keine Panik, denn wie sagte schon Konfuzius? „Schau mer mal!" Harald Fränkel

Info: www.midway.com

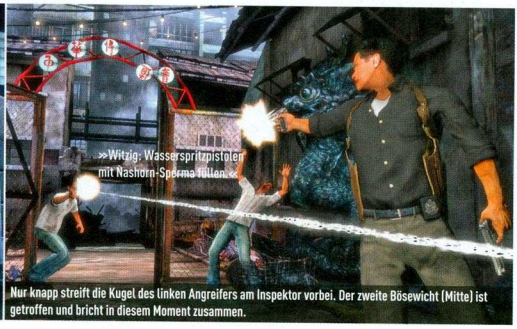
Stranglehold

GENRE	Action
HERSTELLER	Midway Chicago
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	März 2007
VERGLEICHBAR	Max Payne 2

HARALD FRÄNKEL

Stranglehold erscheint im März, die Erde ist eine Scheibe und Angela Merkel sieht im String sexy aus. Wenn wir den aktuellen Entwicklungsstand sehen, wird es wohl nichts mit dem offiziellen Erscheinungstermin. Das ist superschade, denn mittlerweile gelbfiebere ich dem John-Woo-Spiel regelrecht entgegen. Und nun muss ich ein ernstes Wörtchen mit unseren Lesern reden: *Stranglehold* gehört verflucht noch mal in die Top 10 unserer „Darauf wartest du!"-Hitliste (Seite 18/19). Wählen! Sofort!

Bandenstreit: In dieser Zwischensequenz bedroht ein Asiate (rechts) einen tätowierten Glatzkopf mit Blumenkohlohren. Wenige Sekunden später ist dieser tot.



Nur knapp streift die Kugel des linken Angreifers am Inspektor vorbei. Der zweite Bösewicht (Mitte) ist getroffen und bricht in diesem Moment zusammen.

Der nordische Barbar schlägt mit einem gewaltigen Zweihandhammer den Angriff des anstürmenden Leoparden zurück.

LOKI: IM BANNKREIS DER GÖTTER

Das haut dich weg!

In der germanischen Mythologie war Loki der Lügengott. Ob da das Spiel hält, was die Entwickler versprechen?

Titan Quest hat's vorgemacht: Action-Rollenspiele mit mythologischem Hintergrund – das passt wie die Spielerfaust auf Becksteins Auge. Die Story: Seth, ein umstrittener ägyptischer Gott, wurde wieder zum Leben erweckt. Sein Plan: Oberhaupt der Götter aller bedeutenden Mythologien zu werden. Mit Chronos, dem griechischen Gott der Zeit, reist Seth durch die Epochen und versucht die Macht der jeweils vorherrschenden Mythologie an sich zu reißen. Ihre Aufgabe ist es, das zu verhindern. Dabei sind Sie Zeuge einiger historischer Szenarien, wie zum Beispiel der Schlacht um Troja.

NA KLASSE!

Zu Beginn wählen Sie einen von vier Charakteren. Zur Wahl steht jeweils ein Vertreter der vier Mythologien aus dem Spiel. Vertreter der germanischen Mythologie ist der nordische Barbar, für die Azteken zieht eine Schamanin ins Feld. Ein ägyptischer Magier und eine griechische Kriegerin sind ebenso mit von der Partie. Jeder Charakter sammelt Erfahrung und steigt bis maximal Stufe 200 auf. Dabei erhalten Sie genretypisch Punkte, die Sie für Fertigkeiten ausgeben. Es gibt drei Schwierigkeitsstufen, die sich, anders als bei *Titan Quest* oder Diablo 2, nicht nur in der Gegnerstärke unterscheiden. Jeder Schwierigkeitsgrad führt die Story weiter, statt sie nur zu wiederholen.

WAFFENVIELFALT

Mit die wichtigsten Elemente in Action-Rollenspielen dieser Art sind die Ausrüstungsgegenstände. Hier setzt *Loki* neue Maßstäbe: Gegenstände bestehen aus mehreren variierbaren Einzelteilen und Faktoren. Konkretes Beispiel: Ein Schwert unterscheidet sich von anderen nun in der Klinge, im Material, im Heft (Griff), im Zustand (etwa Feuer-Aura) und gegebenenfalls noch in der Rune, sollte eine eingesetzt worden sein. So kommt man auf eine mögliche Zahl von mehreren Hunderttausend (!) Gegenständen.

SICHER IM SYSTEM

Bei so viel Ausrüstung liegt die Vermutung nahe, dass man leicht den Überblick verliert. Dem wissen die Entwickler bei Cyanide entgegenzuwirken. Mit einem ausgeklügelten Inventar-System behält man immer den Überblick. Alles, was man aufnimmt, landet in einer Kategorie, wie zum Beispiel „Einhand-Äxte". Jede Rubrik lässt sich mit einem Klick auf- und zuklappen. Bewegt man die Maus auf ein im Inventar befindliches Element, erhält man eine 3D-Vorschau des jeweiligen Objekts. Das sieht zwar ein wenig trocken aus, erleichtert die Verwaltung der Gegenstände aber ungemein. Dennis Blumenthal

Info: www.loki-game.de

Loki: Im Bannkreis der Götter

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Cyanide Studio/Flashpoint
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	Frühjahr 2007
VERGLEICHBAR	Titan Quest, Diablo 2, Sacred

DENNIS BLUMENTHAL

Ja, ich gebe es zu, mea culpa – ich stehe auf Spiele mit mythologischem Hintergrund. *Loki: Im Bannkreis der Götter* ist daher ein Action-Adventure nach meinem Gusto. Ebenso wie Kollege Gürnth habe ich früher Jahre meines Lebens mit *Diablo 2* verbracht. Ob *Loki* es schafft, einen ähnlichen Kultstatus wie das mittlerweile in die Jahre gekommene Pendant von Blizzard zu erreichen, muss sich zeigen. Den Eindruck, den die Vorführung hinterlassen hat, die ich genießen durfte, lässt jedenfalls sehr hoffen.

Die Kampfhandlungen sind in *Loki* detailliert und realistisch dargestellt.

Die griechische Kriegerin (re.) bekämpft einen mit einer Keule bewaffneten Satyr.

»Cool: Eiswürfel im Auge.«

Ghost Recon Advanced Warfighter 2 spielt zum größten Teil im Grenzbezirk zwischen Mexiko und den USA.

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2

Abdrücker-Kolonne

Laut Ubisoft fällt im Nachfolger alles größer, fetter und überhaupt viel schärfer aus. Geht es vielleicht auch ein bisschen genauer? Ja! Lesen! Kennen Sie *GRAW*? Das ist die schnieke Abkürzung für *Ghost Recon: Advanced Warfighter*, dem aktuellen Genreprimus. Und jetzt will sich Ubisoft buchstäblich selbst übertreffen und mit *Advanced Warfighter 2* die Führung gegenüber der hinterherhechelnden Konkurrenz weiter ausbauen.

RETTE DIE WELT

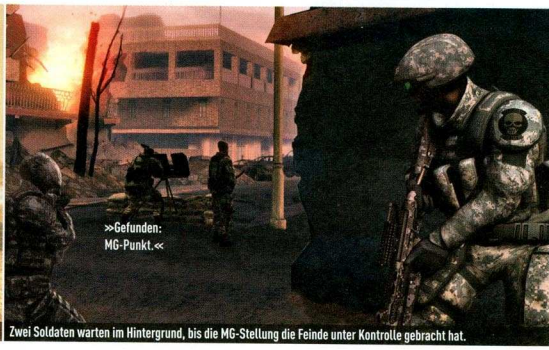
GRAW 2 knüpft nahtlos an die Hintergrundgeschichte des Vorgängers an. Nachdem im ersten Teil eine bis dato unbekannte Terroristenbande ein Politiker-Gipfeltreffen in Mexiko-Stadt stürmte und den kanadischen Präsidenten um die Ecke brachte, rettete das Eliteteam Ghost all das, was noch zu retten war und vertrieb die Verbrecher aus Mexikos Hauptstadt. Hier beginnt die Handlung von *GRAW 2*. Die Gegner haben sich an die mexikanisch-amerikanische Grenze zurückgezogen und planen einen vernichtenden Atomschlag gegen die US-Regierung. Erneut tritt das Ghost-Team an, um die Katastrophe abzuwenden. Doch die Bombe tickt bereits und der Unterschlupf des sprengwütigen Haufens ist unbekannt.

AKTIVE TERRORBEKÄMPFUNG

Als Anführer des Ghost-Teams erleben Sie das Abenteuer aus der Ego-Perspektive. Sie haben 72 Stunden Zeit, um die Atom-

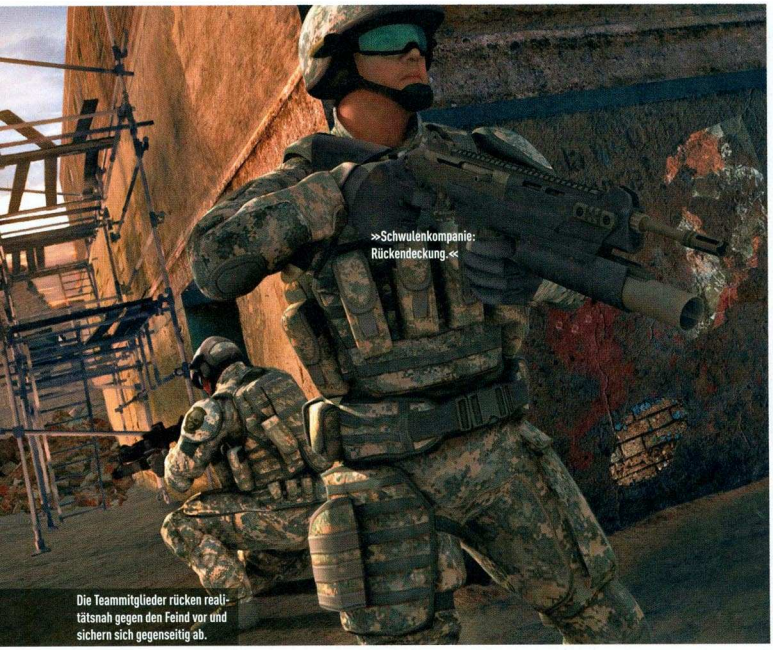
»Mittlere Reifenprüfung bestanden.«

Dank der verbesserten künstlichen Intelligenz beziehen die Soldaten selbstständig Deckung.



»Gefunden: MG-Punkt.«

Zwei Soldaten warten im Hintergrund, bis die MG-Stellung die Feinde unter Kontrolle gebracht hat.

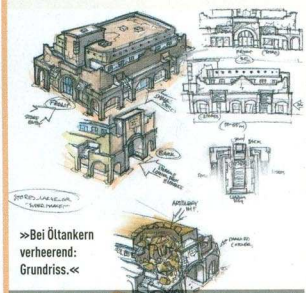


Die Teammitglieder rücken realitätsnah gegen den Feind vor und sichern sich gegenseitig ab.

Zukunftsmalerei

Obwohl *Advanced Warfighter 2* im Jahr 2013 spielt, setzen die Entwickler alles daran, das Abenteuer real wirken zu lassen.

Wie das geht? Ganz einfach: Die schwedischen Entwickler GRIN schickten einen Trupp Mitarbeiter an die mexikanisch-amerikanische Grenze und nach Mexiko-Stadt. Die Jungs fotografierten alles, was irgendwie in das Spiel einzubauen war. So kam es zur ersten exakten Umsetzung des Spielterrains. Da die Herren natürlich nicht hellsehen können, haben sie sich auf den Hintern gesetzt und einige Gebäude gemalt, die in Zukunft vielleicht vorhanden sein könnten. Die fiktiven Gebäude wurden säuberlich gerendert und in die Spielwelt eingepflanzt. So entstand eine Zukunftsversion von Mexiko-Stadt und der weitläufigen Umgebung bis zur amerikanischen Grenze.



Hier sehen Sie eine handgemalte Skizze der Entwickler GRIN.

bombe zu entschärfen. Ob die Spielzeit des Einzelspieler-Modus tatsächlich so gigantisch ausfällt oder ob die Entwickler doch auf den guten alten Zeitraffertrick zurückgreifen? Das ist bis jetzt unklar. Laut Ubisoft-Stimmen erwartet uns jedenfalls ein „höchst umfangreiches Spielvergnügen".

AUS ALT MACH NEU

Wie Sie an den Screenshots unschwer erkennen, hat sich grafisch im Vergleich zum Vorgänger noch nicht allzu viel getan. Bedenkt man aber, das *GRAW 1* optisch voll überzeugte, kann wohl kaum etwas schiefgehen. Wie es aussieht, haben sich die Entwickler bis jetzt vorwiegend mit dem Drehbuch und dessen Umsetzung beschäftigt, und nicht zwanghaft an der Grafik-Engine gefeilt, nur um der verwöhnten PC-Gesellschaft ein paar frische Effekte zu präsentieren. Die Änderungen liegen im Detail und beziehen sich eher auf das Spieldesign. So vereinfachte man das ohnehin idiotensichere Befehlssystem und verbesserte die futuristische Ausrüstung um ein paar Feinheiten. Wie das nun genau aussieht, ist allerdings noch nicht bekannt.

ZUKUNFTSMUSIK

GRAW 2 spielt im Jahr 2013. Entsprechend tritt Ihr Team mit Waffen wie zum Beispiel der M4 an, die zwar heute schon verwendet werden, aber – wie überhaupt die ganze Ausrüstung – in der Evolution ein ganzes Stück weiter sind. So verfügt Ihr Visier über mehrere Displays, die Sie ähnlich wie Ihre Lieblingspornoseite via Live-Streams über die Stellungen der Kameraden informieren. Dank des neuen Cross-Com 2.0-Kommunikationssystems soll die Koordination der Truppenmitglieder noch reibungsloser ablaufen und die taktischen Möglichkeiten fallen um eine Nuance höher aus als beim Vorgänger. Wir sind jedenfalls derbe gespannt! Ralph Wollner

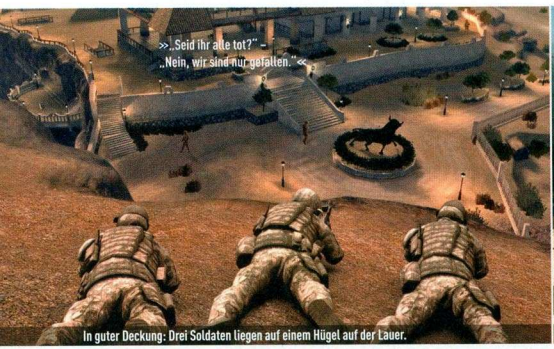
Info: www.ghostrecon.com

Ghost Recon Adv. Warfigh. 2

GENRE	Taktik-Shooter
HERSTELLER	GRIN/Ubisoft
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	1. Quartal 2007
VERGLEICHBAR	Rainbow Six: Vegas, SWAT 4

RALPH WOLLNER

Ich habe zwar Zivildienst abgeleistet, bin aber dennoch ein echter Mann. Und so wie es aussieht, entwickelt sich auch *GRAW 2* zur Testosteronbombe mit viel kernigem Geschrei à la „Go, go, go", „Take cover" oder „Enemy down". Obwohl der Einzelspieler-Modus diesmal noch umfangreicher ausfallen soll, freue ich mich besonders auf den Mehrspielerpart, schließlich gab es selten einen derart stimmigen Koop-Modus wie beim Vorgänger. Zum Glück soll dieser Teil auch ein Filetstück von *GRAW 2* sein. Yeah!



In guter Deckung: Drei Soldaten liegen auf einem Hügel auf der Lauer.

Zwei Soldaten geben Feuerschutz, während der Späher sich langsam aber sicher nach vorn pirscht.

Ab durch die Mitte: Ein Tyrannosaurus Rex verfolgt Joseph Turok und seinen Kumpel.

TUROK

Saurier-Sauerei

Wann haben Sie zuletzt einem Dinosaurier ins Gesicht getreten? Das geht gar nicht? Doch sicher, allerdings sollten Sie Turok heißen.

Vor zehn Jahren turnte die Rothaut Turok erst auf Nintendos Konsole N64, dann auf dem PC, hüpfte wie Lara Croft durch hammerharte Plattformabschnitte und sorgte mit Waffen wie einer Atomraketenpanzerfaust für Stimmung. *Turok 2: Seeds of Evil* ging ebenfalls noch in Ordnung, doch dann ging's abseits vom PC rapide bergab: Nach dem mäßig spannenden fünften Teil *Turok Evolution* (2002) war Schluss mit lustig. Hersteller Acclaim ging pleite und die *Turok*-Rechte schwebten im Nirwana, bis Buena Vista Games sie dem Konkursverwalter abkaufte und an Entwicklertochter Propaganda Games im kanadischen Vancouver weiterreichte. Der verpasst derzeit Meister Turok neben dem Vornamen Joseph einen kompletten Serienneustart. Worum geht es in *Turok*? Dieser nicht ganz unwesentlichen Frage begegnen die Entwickler mit einer Mauer des Schweigens. Spannung und Überraschung in allen Ehren, aber stellen Sie sich mal eine Vorschau eines Kinofilms vor, die nichts über dessen Geschichte verrät. Andererseits: Tiefschürfende Storys sucht man auch in Streifen wie *The Rock*, *Pearl Harbour* oder *Bad Boys* vergeblich. Was wir zu sehen bekamen, waren einige Level-Einblicke. Etwa: Turok erschießt mit Pistole und Maschinengewehr böse Buben. Szenenwechsel: Turok sticht mit dem Messer leise und von hinten böse Buben ab. Szenenwechsel: Turok zielt mit Scharfschützengewehr, Pfeil und Bogen aus der Ferne auf böse Buben. Szenenwechsel: ein Dinosaurier! Endlich! Allerdings macht es der grüne Geselle unserem Helden nicht ganz so einfach, sondern nimmt uns herzhaft zwischen die Zähne. Wir ziehen unser Messer und stechen auf das Urzeitvieh ein. Missmutig lässt es los und bekommt von uns zum Dank noch einen Tritt aufs Maul.

AUSFLUG INS GRÜNE

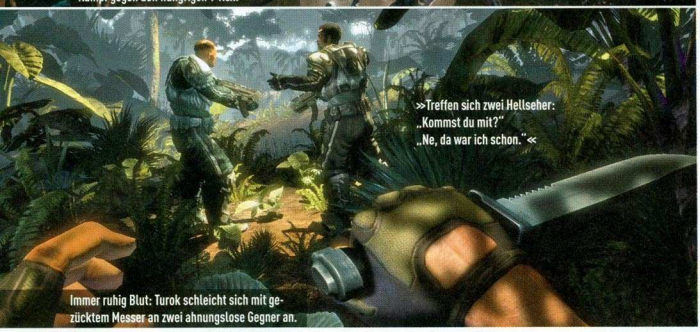
Zum Abschluss zeigt uns Studio- und Entwicklungschef Josh Holmes einen just fertiggestellten Spielabschnitt, in dem Turok und ein paar Söldnerkollegen eine Raketenabschussbasis im Dschungel erobern. Der befindet sich nicht auf der Erde, sondern auf einem genetisch veränderten Planeten. Dort sollen unsere notgelandeten Helden einen Kriegsverbrecher aufspüren – so wir die kryptischen Andeutungen der Entwickler richtig interpretieren. Der Urwald sieht schick aus. Unzählige

Praktisch: Ein Flammenwerfer macht aus einem zähen Dino im Handumdrehen ein zartes Steak.

Obacht: Ein Rudel Velociraptoren saust schon mal blitzschnell durchs hohe Gras auf Turok zu.

»Wieder ein Fall gelöst: Kommissar T-Rex.«

Ein Dilophosaurus (rechts) hilft dem Feind im Kampf gegen den hungrigen T-Rex.



»Treffen sich zwei Hellseher: „Kommst du mit?" „Ne, da war ich schon."«

Immer ruhig Blut: Turok schleicht sich mit gezücktem Messer an zwei ahnungslose Gegner an.

Grüntöne von Gräsern, Farnen, Sträuchern und Bäumen erinnern an eine hawaiianische Insel – oder an *Jurassic Park*, da jetzt ein Rudel Velociraptoren durch mannshohes Gras im Zickzack auf uns zurennt. Die Mini-Dinos erkennen wir allerdings nur durch die sehr echt wirkenden Grasbewegungen. Eine Leuchtgranate hilft: Die neugierigen Beißtiere flitzen zum Licht und sind dort hervorragende Zielscheiben für unsere Schützen. Unsere menschlichen Gegner verteilen sich derweil clever, kesseln Turok samt Crew ein und nehmen die Jungs obendrein von einem Jeep aus unter Beschuss. Den und andere Fahrzeuge dürfen Sie im Spiel steuern. Wir locken indes einen Saurier mit einem gezielten Schuss auf ein paar Gegner – wohl bekomm's. *Turok* setzt auf die *Unreal*-Engine 3 und wurde uns während der E3-Spielemesse noch als PC-Spiel präsentiert. Momentan heißt das Entwicklungsziel jedoch Xbox 360 und Playstation 3. Wir verwetten unsere Dinosauriereiersammlung darauf, dass der Titel auch für den PC erscheint. Roland Austinat

Info: http://propagandagames.go.com

TUROK	
GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Propaganda Games/Buena Vista
FERTIG ZU	60%
ERSCHEINT	Winter 2007
VERGLEICHBAR	Far Cry, Prey

ROLAND AUSTINAT

Action, Action, Action – mit dem einstigen Mix aus Action-Adventure- und Schießeinlagen hat das neue *Turok*-Abenteuer nichts mehr zu tun. Doch mit schon jetzt schlauen Dinos, hoffentlich intelligenten Gegnern, originellen Waffen und abwechslungsreichen Levels könnte der Serienneustart funktionieren. Hoffen wir, dass uns die Entwickler beim nächsten Mal ein paar mehr Details über das Spiel preisgeben. Kleinigkeiten wie die Geschichte, die in Zeiten von *Half-Life 2* keine Nebensache mehr sein sollte ...

»Rasiert sehen Katzen einfach furchtbar aus.«

Die Raptoren in der Höhle scharen sich neugierig um eine Leuchtgranate – und sind so ein prima Ziel.

HAST DU DAS LEBEN VERDIENT?

Ab 1. FEBRUAR 2007 im Kino

SAW III

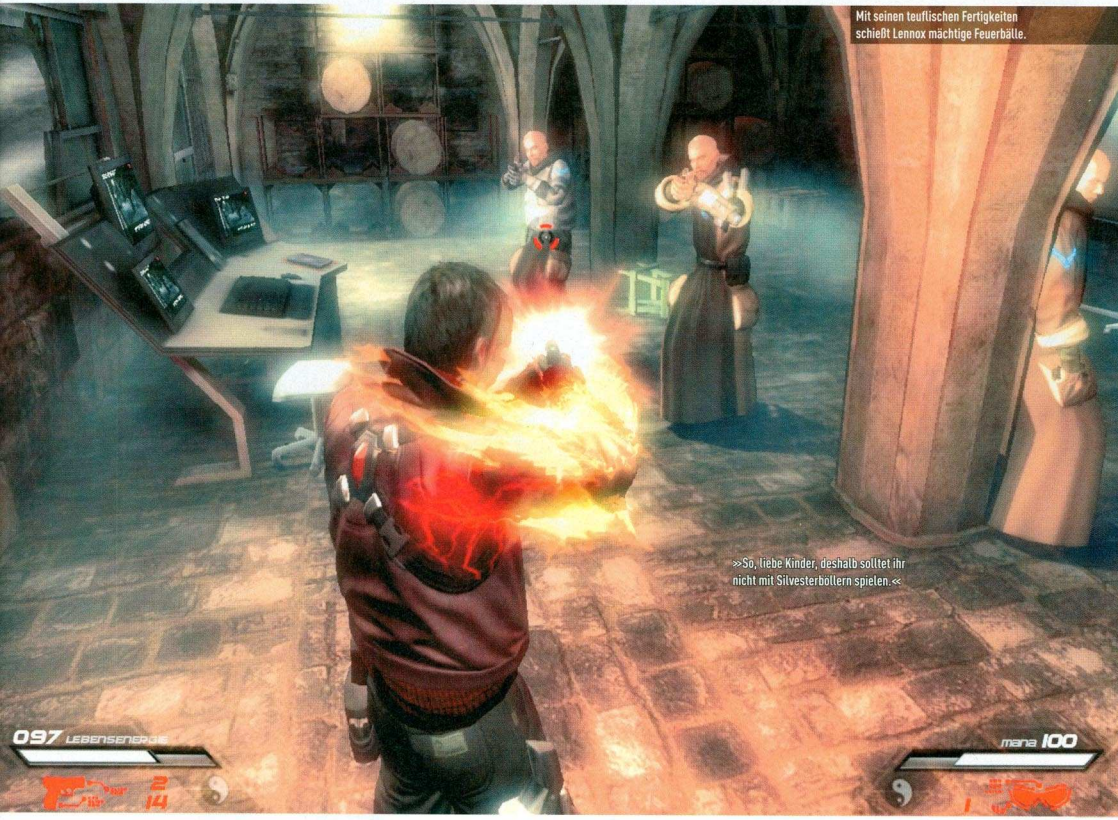
EIN DARREN LYNN BOUSMAN FILM

LIONSGATE [NYSE: LGF] twisted pictures KINOWELT

Soundtrack erhältlich ab 1. Februar 2007

www.saw3.kinowelt.de

SAW I & II
Limited Steel Edition
Die zwei bisher unveröffentlichten Director's Cuts, zahlreiche Extras und eine SAW III - Kinofreikarte in jedem Steelbook!
Ab dem 02.02.2007 im Handel



Mit seinen teuflischen Fertigkeiten schießt Lennox mächtige Feuerbälle.

»So, liebe Kinder, deshalb solltet ihr nicht mit Silvesterböllern spielen.«

INFERNAL

Ein Bengel auf Erden

Auf Teufel komm raus: Bei *Infernal* kämpfen Sie auf der Seite Satans gegen eine himmlische Organisation auf Erden.

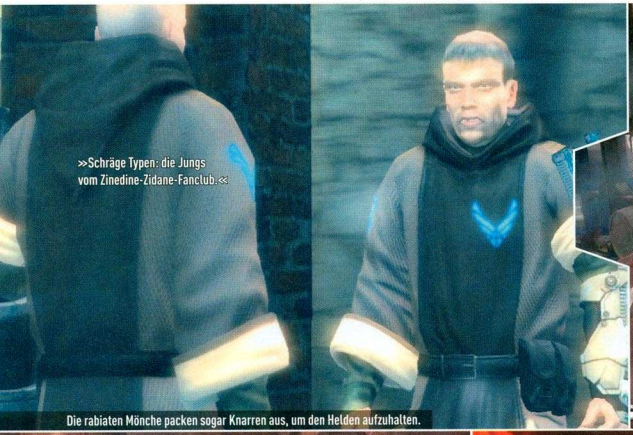
„Endlich kann ich Pullover und Fäustlinge tragen. Fäustlinge sind großartig, solltest du mal probieren!", sagt der Protagonist Ryan Lennox seinem Gesprächspartner, dem Teufel persönlich. Lennox war nämlich als lässiger Engels-Agent tätig, bis ihn sein himmlischer Auftraggeber Etherlight feuerte und ihm sämtliche Spezialfertigkeiten raubte. Da kommt ihm das Angebot des Höllenherrschers gerade recht. Die Hintergrundgeschichte des Actiontitels *Infernal* hört sich kurios an – und ist es auch. Aber sehen Sie es mal so: immerhin kein Weltkriegs- oder Science-Fiction-Szenario.

SCHAF IM WOLFSPELZ

Was macht man also als arbeitsloser Engel mit Tagesfreizeit? Genau, man heult sich bei Freunden aus. Ryan Lennox sitzt gerade mit einer Ex-Kollegin im Restaurant, als sein Handy klingelt und eine mysteriöse, verwunderte Stimme fragt: „Oh, du lebst ja noch. Triff dich mit mir auf dem Friedhof." Kaum ist das Telefonat beendet, hält die scheinbar befreundete Blondine eine Knarre an den Schädel des Hauptcharakters. Ist das etwa schon das Ende für Lennox in der Introsequenz? Natürlich nicht. Das Weib hat wohl doch was übrig für unseren Helden und lässt ihn laufen, während Dutzende Etherlight-Agenten das Gebäude stürmen und Ryan Lennox nach dem Leben trachten. Sie retten ihn aus der Verfolgerperspektive mit Waffengewalt aus dem Gasthaus und gehen einen Pakt mit Satan ein, um nicht draufzugehen. Doch es stellt sich heraus, dass Lennox nicht völlig auf die andere Seite wechselt, sondern den Teufel nur ausnutzt. Ein gewagtes Unterfangen.

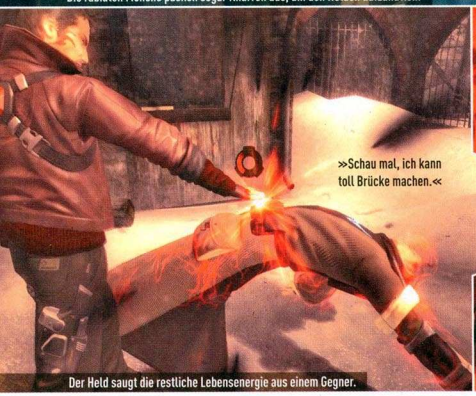
PFUI, TEUFEL!

Es geht kurios weiter: Satan schickt Lennox in eine geheime Basis. Er soll einem Wissenschaftler auflauern und sein Projekt klauen. Dabei knallen Sie sich durch Horden von futuristischen Mönchen. Nein, liebe Leser, wir veräppeln Sie nicht. Wir meinen ja auch, dass die Thematik in *Infernal* sehr gewöhnungsbedürftig ist – aber wie gesagt, immerhin keine US-Soldaten oder Vietcong! Die Mönche jedenfalls wollen mit allen Mitteln den Eindringling aufhalten und packen sogar Knarren aus. So viel zur christlichen Nächstenliebe ... Jetzt wird's aber richtig interessant, denn Lennox hat einige Tricks auf Lager. So beseitigt er mit Feuerattacken Hindernisse und Gegner. Die Mana-Leiste zeigt, wie oft Sie derartige Angriffe starten können. Sind Sie beispielsweise in der Nähe von



Die rabiaten Mönche packen sogar Knarren aus, um den Helden aufzuhalten.

Lennox hat nicht nur eine Knarre, sondern auch Wurfsterne im Gepäck.



Der Held saugt die restliche Lebensenergie aus einem Gegner.

In einer Zwischensequenz stellt sich Ihr Auftraggeber vor – der Teufel höchstpersönlich.

Gotteshäusern, schwindet das böse Mana. Witzige Idee!

SAUG IHN AUS!

Unser Favorit unter den niederträchtigen Fertigkeiten ist das Aussaugen von Seelen. Dabei stärkt Lennox seine eigene Gesundheit und stibitzt Munition sowie relevante Objekte von den erledigten Gegnern. Zudem darf der Held auf seine Teleportationsfähigkeit zurückgreifen. Sollen Sie also unerkannt an Kameras vorbei, um an einem Schalter eine wichtige Tür zu hacken, beamen Sie sich von A nach B, ohne dass die Technik oder Feinde Sie bemerken. Technisch macht *Infernal* einen sehr guten Eindruck. Die Optik wirkt stimmig und verbreitet eine düstere Atmosphäre. Besonders fein kommen zum Beispiel die Schneestürme rüber. Und wenn Sie in Kellergefilde eindringen, erkennen Sie herumschwebende Staubpartikel in der Luft. Zudem unterstützt *Infernal* Ageia-Physikkarten. Die Ageia-Effekte sorgen für eine noch wirklichkeitsnähere Darstellung der Physik, etwa wenn der Held im Kampf gegen himmlische Feinde Gegenstände zerschießt oder explosive Fässer sprengt. Immerhin kämpft Ryan Lennox nicht gegen die Wehrmacht. Lukasz Ciszewski

Info: www.infernalgame.com

Infernal	
GENRE	Actionspiel
HERSTELLER	Metropolis Software
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	1. Quartal 2007
VERGLEICHBAR	Resident Evil 4, Max Payne 2

LUKASZ CISZEWSKI

Infernal und ich haben viele Gemeinsamkeiten: Wir wurden beide in Polen produziert, sehen sehr gut aus und glänzen ab und zu durch frische Ideen. Die durchgeknallte Hintergrundgeschichte ist sicher nicht jedermanns Sache. Engel? Cyber-Mönche? Hört sich bescheuerter an als die Musik von Dieter Bohlen. Doch ich finde es sehr erfrischend, mal nicht auf der guten Seite kämpfen zu müssen. Die uns vorliegende Version machte in den ersten Levels einen diabolisch guten Eindruck.

Hier spielt die Physik!

Infernal unterstützt die Physikkarten mit Ageia-Technik. Fein!

Das obere Bild zeigt das Geschehen in *Infernal*, wie es ohne Ageia-Physikkarten ausschaut: Fässer und andere Objekte fliegen mit einigen wenigen Details durch die Luft und fallen zu Boden.

Mit der Ageia-Technik genießt der Spieler einen höheren Detailgrad und eine wirklichkeitsnähere Physikdarstellung bei Objekten, Flüssigkeiten, Kleidung und Haaren.

Ritter der bestehenden Regierung tyrannisieren die Bevölkerung des Fantasy-Reiches. Der Spieler dagegen tyrannisiert beide Parteien.

OVERLORD

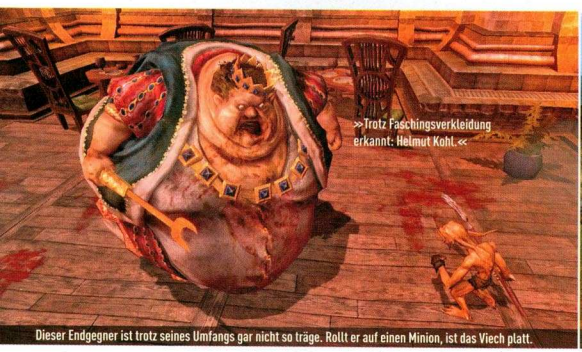
Das Nervensägenmassaker

„Ihr Held hat die Wahl zwischen böse und superböse!" Das Versprechen der holländischen Entwickler klingt nach richtig viel Übel.

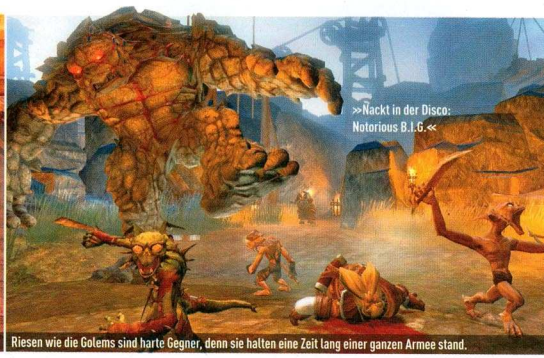
„Ein rechtschaffener Held, eine holde Jungfer, ein Heer braver Ritter – das alles gibt es in *Overlord* nicht", erklären uns die Herren von den Triumph Studios (*Age of Wonders*) bei unserem Ausflug ins Land der Coffeeshops. Stattdessen wartet das Action-Rollenspiel mit einem bösen Protagonisten auf, zwei scharfen Schnitten und einer Armee dämlich grinsender und bekloppt dreinschauender Minimonster. Die zuletzt Genannten folgen Ihrem Antihelden auf Schritt und Tritt und helfen ihm bei der Unterjochung des Landes. Im noch namenlosen Königreich des Abenteuers herrschen nämlich umgekehrte Sitten. Sie befreien nicht etwa das Land vom bösen Höllentyrannen. Das haben schon vor Jahren sieben glorreiche Helden für Sie erledigt. Anschließend teilten diese die Macht unter sich auf und verfielen nach und nach der Korruption – ein typisches Politiker-Schicksal eben. Da wünscht sich die unterdrückte Bevölkerung doch glatt den alten besiegten Despoten zurück – Sie. Sozusagen das kleinere der beiden Übel. Das kennen Sie vielleicht, wenn Sie sich vor zwei Jahren zwischen CDU und SPD nicht entscheiden konnten.

MONSTERPARTY

Nach der Zusammenfassung der Vorgeschichte drücken uns die Macher einen Controller in



Dieser Endgegner ist trotz seines Umfangs gar nicht so träge. Rollt er auf einen Minion, ist das Viech platt.



Riesen wie die Golems sind harte Gegner, denn sie halten eine Zeit lang einer ganzen Armee stand.

Mit Hilfe dieser erbeuteten Kugel erbauen Sie einen Turm. In diesem ruhen Sie sich aus und erhalten Nachschub an Waffen und Zaubern.

Nimm's nicht so tierisch ernst!

Im Gegensatz zu geläufigen Genre-Vertretern zieht *Overlord* die typischen Fantasy-Szenarien durch den Kakao.

Statt Menschen zu retten oder Gegenstand A von Ort B für Person C zu besorgen, schlendert Ihr Overlord in Begleitung seiner Minions durch die Landschaft und plündert, raubt und brandschatzt, was das Zeug hält. Die Endgegner, einst wohlgesonnene Helden, verkörpern in biblischer Manier die sieben Todsünden. Ein gefräßiger König etwa sieht aus Ottfried Fischer nach einer guten Mahlzeit, sprich: aufgeblasen wie eine Kugel. Seiner Form gemäß greift dieser Doppel-Whopper auch an: Er rollt sich einfach auf Ihre Minions und plättet sie wie eine Dampfwalze. Weiteres Beispiel gefällig? Ein normalerweise friedliches Fabel-Einhorn steckt seinen Nasenknochen gerne in fremde Körper, wie das blutige Bild unten beweist.

Ein durchgedrehtes Einhorn spießt einen Minion auf.

die Hand. Sofort trampelt unser zum Leben wiedererweckter Overlord (zu Deutsch: Obermotz) in *Fable*-Manier durch die farbenfrohe Landschaft. Er ist nicht allein. Zehn kniehohe Kreaturen begleiten ihn auf seiner Eroberungstour. Diese sogenannten Minions wirken mit ihren abgemagerten Körpern, den großen Köpfen und verdrehten Glupschaugen wie Gremlins auf Haschisch. Und genauso benehmen sie sich auch. Per Tastendruck tapst die Menge laut piepsend, brüllend und kichernd unserem Obermotz hinterher und hopst auf und ab wie eine Grundschulgruppe beim Klassenausflug. Nur dass wir auf unserem Weg noch brandschatzen und unter anderem die umliegenden Sonnenblumenfelder anzünden.

JEDER MUSS STERBEN!

Als wir uns einem idyllischen Dörfchen der Halblinge nähern, stürzt sich unser Minion-Haufen auf die unschuldigen Bewohner. Mit Messern und Knüppeln kloppen die Viecher die Männlein und Weiblein, zünden die Häuser an und zertrampeln zu guter Letzt ein Kürbisfeld der Opfer. Als sie zu ihrem Meister zurückkehren, erkennt er sie kaum wieder. Statt Dolche schleppen die Scheusale Mistgabeln mit und tragen auf ihren Rüben Kürbisse als Kopfbedeckung. „Was nach dem Kampf übrig bleibt, machen sich Ihre Minions zunutze", erklärt uns der Leitende Level-Designer Arnout Sas. Eins der Viecher trägt sogar die Mütze des Kochs, die er dem Kerl beim Überfall zusammen mit seinem Schädel abgeschlagen hat. Im späteren Spielverlauf geht's noch derber zu. Bis zu 50 Minions folgen Ihrer Boshaftigkeit auf Schritt und Tritt und verwüsten das fröhliche Fantasy-Reich. Und wenn Sie gar superböse sein wollen, rotten Sie die eine oder andere Rasse vollständig aus, betrügen Ihre Lebensgefährtin oder opfern einfach Ihre Untergebenen. Makaber, aber unterhaltsam! Alexander Frank

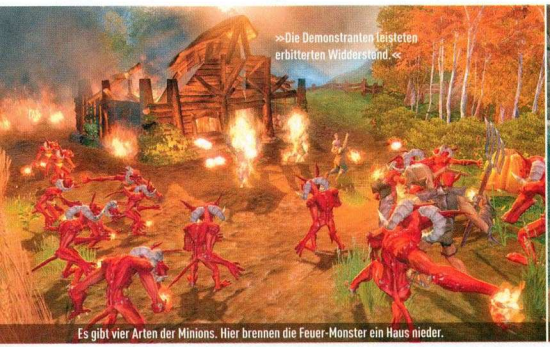
Info: www.codemasters.com/overlord

Overlord

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Triumph Studios/Codemasters
FERTIG ZU	60%
ERSCHEINT	Sommer 2007
VERGLEICHBAR	Dungeon Keeper, Fable

ALEXANDER FRANK

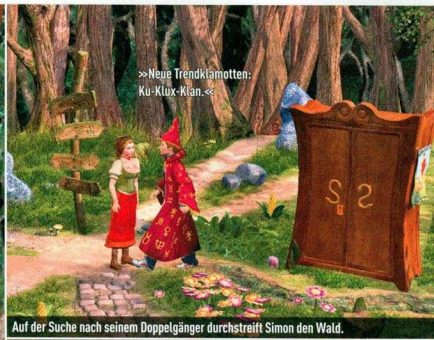
Die von uns angespielte Version macht bereits in ihrem frühen Stadium einen sehr lustigen Eindruck. Zwar scheint *Overlord* ein extrem geradliniges Abenteuer zu werden, das satirische Szenario mitsamt der dämlichen Minions glänzt dafür mit Humor und Liebe zum Detail. Etwa im Mehrspieler-Modus für bis zu vier Obermotze, wenn Sie einen Ihrer Minions mit einer scharfen Bombe auf einen Kamikaze-Ausflug in die gegnerische Monstermenge schicken ... Das fetzt, im wahrsten Sinne des Wortes!



Es gibt vier Arten der Minions. Hier brennen die Feuer-Monster ein Haus nieder.

Die Minions greifen die zwergische Kriegsmaschine an. Der Spieler steuert die Viecher unabhängig vom Overlord.

Kommen sich nah und näher: Held Simon und Alix, die Enkelin des Zauberers Calypso.



Auf der Suche nach seinem Doppelgänger durchstreift Simon den Wald.

Simon spricht mit einem Wolf, der sich gerade besäuft.

SIMON THE SORCERER: CHAOS IST DAS HALBE LEBEN

Zaubere Leistung

Männer haben von Geburt an einige Tricks mit ihrem Zauberstab drauf. Doch Magier Simon hat deutlich mehr auf dem Kasten.

Auf der offiziellen Seite von *Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Leben* heißt es: „Dass ich wieder zurück bin, habt ihr natürlich schon mitbekommen – wer nicht? Der erste der aufstrebenden Zauberer, das Original sozusagen, bricht wieder auf, um die Welt zu retten. Wer erinnert sich nicht an meine legendären Abenteuer?" Die Antwort des Autors dieser Zeilen lautet ganz klar „Ich!", denn als im Jahr 1993 der erste Teil von *Simon the Sorcerer* erschien und Heimcomputer noch mit 33 Megahertz und zwei Megabyte Arbeitsspeicher ausgestattet waren, ging der attraktive Ex-Pole erst in die dritte Klasse und löste simple Additionsaufgaben statt anspruchsvolle Rätsel. Doch wir schreiben das Jahr 2007 und das mittlerweile vierte *Simon*-Abenteuer steht in den Startlöchern.

HEX, HEX!

Anhänger von Zauberer Simon verehren den Serienerfinder Simon Woodroffe wie militante Islamisten Osama Bin Laden. Doch arbeitet an *Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Leben* nicht das deutsche Entwicklerteam Silver Style, das unter anderem für das Action-Rollenspiel *The Fall: Last Days of Gaia* verantwortlich ist? Richtig, und Sie fragen sich bestimmt, wie es möglich ist, dass Deutsche ein Adventure mit englischen Wurzeln programmieren. Ganz einfach: Schöpfer Woodroffe steht Silver Style mit Rat und Tat zur Seite, um den charakteristischen *Simon*-Stil und den unnachahmlichen Humor des ehemaligen Zauberlehrlings in die neue Episode zu packen. Ob dies gelungen ist, können wir anhand der uns vorliegenden Vorschauversion nicht abschließend beurteilen. Zwar dürfen wir uns an einigen Rätseln versuchen und beispielsweise Reinigungsalkohol mit einem „Pisspott" kombinieren, allerdings sind die Sounddeffekte und Gespräche noch nicht eingebaut. Doch bereits im Februar soll *Chaos ist das halbe Leben* in den Läden stehen, einen Test dürfen Sie in der kommenden Ausgabe erwarten, falls alles glatt läuft.

ZAUBERVOLL

Die Hintergrundgeschichte ist bei Adventures natürlich besonders wichtig. Die Eckdaten: Ein Doppelgänger von Simon treibt in der Zauberwelt sein Unwesen. Dieser macht sich unter anderem an Alix heran, Enkelin des Zauberers Calypso. Der echte Held reist aus seiner realen Welt in die Zauberdimension und ergründet, was der ganze Mist eigentlich soll. Und das macht der Spieler nicht wie im mäßig erfolgreichen Vorgänger *Simon the Sorcerer 3D* mit den Richtungstasten der Tastatur, sondern per klassischer Mausteuerung. Point & Click lebt also noch, Adventure-Nostalgiker frohlocken. Lukasz Ciszewski

Info: www.simon-the-sorcerer.com

Simon the Sorcerer 4	
GENRE	Adventure
HERSTELLER	Silver Style/RTL Enterprises
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	9. Februar 2007
VERGLEICHBAR	Sam & Max, Tony Tough

LUKASZ CISZEWSKI

Ich würde lügen, wenn ich sagen würde: „Oh ja! Als Action-Anhänger freue ich mich auf *Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Leben* mehr als auf alles andere." Das Zauberabenteuer aus deutschen Landen könnte an der Qualität der – wie Experten glauben – brillanten Vorgänger (die *3D*-Variante ausgenommen) kratzen, weil Schöpfer Woodroffe seine Finger im Spiel hat. Die Grafik ist ordentlich, die Rätsel gewohnt durchgeknallt. Vor allem die Synchronisation entscheidet, ob *Simon the Sorcerer* zu alter Form zurückfindet.

Eine Piratin greift einen unschuldigen Dorfbewohner an. Kurz darauf sind wir in eine Rauferei verwickelt.

Eine Kanonenkugel trifft die kämpfende Menge. Die Explosion reißt einige Beteiligte zu Boden oder schleudert sie durch die Luft.

Der Kampfmeister klärt Sie in einer Zwischensequenz über Ihre Vergangenheit auf. Zumindest teilweise – den Rest finden Sie selbst heraus.

JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION

Ein Tritt frei

Nach den recht dunkel gerateten *Knights of the Old Republic*-Spielen meldet sich Bioware mit einem farbenfroheren Abenteuer zurück.

Als Streber an der Schule verschafft man sich bekanntlich Vorteile bei den Lehrern. Etwa um der junggebliebenen Französischlehrerin in den Nachhilfestunden eben jene Fachkenntnisse beizubringen, bei deren Erwähnung im Unterricht sie für gewöhnlich rot anläuft. Oder einfach um gute Noten zu kassieren und später einen erfolgreichen Berufsweg einzuschlagen. Oder was Eltern einem sonst so einbläuen. In *Jade Empire: Special Edition* agieren Sie als Streber oder Streberin an einer Kampfkunstschule im alten China. Ihr Ausbilder ist dermaßen von Ihnen begeistert, dass einige Ihrer Mitschüler vor Missgunst fast platzen. Prompt liefern Sie sich mit einem dieser Neidhammel ein Duell. Doch kaum haben Sie das Kerlchen grün und blau gekloppt und feiern Ihren Sieg, überfallen Banditen Ihr Dorf. Als ob das nicht schlimm genug wäre, streifen böse Geister durch die nahe gelegenen Wälder. Sie gehen der Sache nach und erfahren, dass Sie der letzte Überlebende eines längst verschollenen Volkes sind. Ihre Aufgabe ist keine geringere, als das Gleichgewichts zwischen Ordnung und Chaos zu erhalten.

EINE WELT DER KONTRASTE

Sie streifen durch die Landschaft als strahlender Held oder hinterhältiger Fiesling. *Jade Empire* stellt Sie häufig vor Entscheidungen zwischen Gut und Böse. So begegnet Ihnen auf einer Ihrer Reisen eine Bordsteinschwalbe, die von einem Problem berichtet. Einer ihrer Freier geht etwas zu hart zur Sache. Im Klartext: Der Bursche ist ein Sadist. Jetzt haben Sie die Wahl der Qual: Entweder behandeln Sie die Dame besonders grausam – die ist es schließlich ohnehin gewohnt. Oder Sie bringen dem Freier die masochistische Seite der Zweisamkeit bei und machen ihm dadurch klar, dass der Kunde nicht immer der König ist. Rollenspiel-Kenner erinnern sich: Gut-oder-Böse-Entscheidungen machten bereits in beiden *Knights of the Old Republic*-Abenteuern einen Teil des Reizes aus. Und genau wie im *Star Wars*-Universum nehmen Ihre Handlungen Einfluss auf den weiteren Spielverlauf.

GLEICH BIST DU BEKLOPPT!

Einige Ihrer Entscheidungen setzen Sie per Nahkampf durch. Dabei bedienen Sie sich Waffen wie etwa Kampfstäben oder Schwertern. Magiekundige greifen bevorzugt auf Eis- oder Feuer-Zauber zurück. Trotz anmutender Komplexität des Kampfes bleiben die Auseinandersetzungen von *Jade Empire* erfreulich übersichtlich. Mit nur wenigen Tasten vollführen Sie Kettenangriffe und weichen gegnerischen Attacken aus. Beispielsweise stürzen sich zwei üble Halsabschneider auf unsere Protagonistin. Dem Schwertschlag des ersten Halunken weicht die Dame mit einer flotten Seitwärtsrolle aus. Anschließend kommt sie wieder auf die Beine, macht einen Salto über den zweiten Angreifer und verpasst ihm hinterrücks einen kräftigen Tritt. Noch bevor sich der erste Widersacher umdreht, streckt unsere Kämpferin ihn mit ihrem Stab nieder – mit wenigen Klicks und elegant wie eine junge Gazelle. Und das, obwohl *Jade Empire* „lediglich" eine PC-Umsetzung der Xbox-Fassung ist. Aber was für eine! Alexander Frank

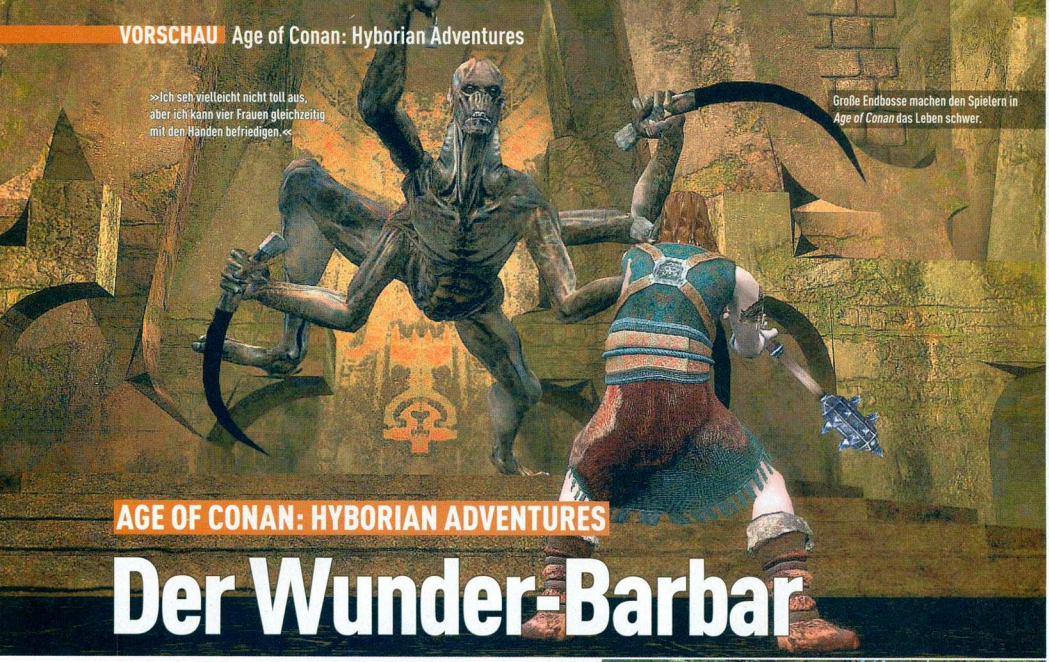
AUF DVD
VIDEO

Info: www.jade-empire.com

Jade Empire: Special Edition	
GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Bioware/Take 2
FERTIG ZU	95%
ERSCHEINT	2. März 2007
VERGLEICHBAR	Fable, Gothic 3

ALEXANDER FRANK

Höher aufgelöste Texturen, ein neuer Charakter, zwei frische Kampfstile, eine Weltkarte, mehr Waffen-Aufwertungen, neue Gegner und, und, und ... So vorbildlich muss die PC-Adaption eines Konsolentitels sein! Lediglich der etwas zu lineare Ablauf trotz Gut-und-Böse-Gabelung bereitet mir ein wenig Sorgen. Auch die Levels der von mir gespielten Version wirken in Zeiten von *Oblivion* & Co. zu klein. Das störte jedoch schon bei *Knights of the Old Republic* kein Schwein. Sie wissen ja: Auf die Größe kommt es nicht an.



»Ich seh vielleicht nicht toll aus, aber ich kann vier Frauen gleichzeitig mit den Händen befriedigen.«

Große Endbosse machen den Spielern in *Age of Conan* das Leben schwer.

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Der Wunder-Barbar

1982 erschien der Film *Conan der Barbar* mit Arnold Schwarzenegger. 25 Jahre später soll *Age of Conan* die Welt der Online-Spiele erobern.

World of Warcraft beherrscht unangefochten den Markt der Mehrspieler-Online-Rollenspiele. Geht es nach den Jungs des Entwicklerteams Funcom, ändert sich das in diesem Jahr mit *Age of Conan*. Den namensgebenden Barbaren spielen Sie zwar nicht, doch sein Königreich ist Schauplatz des Spiels.

WERD ERWACHSEN!

Die Entwickler machen keinen Hehl daraus, dass ihr Werk nicht gerade ein Spiel für Kinder ist. „Dies ist keine lustige Märchenwelt! *Conan* wird von Erwachsenen für Erwachsene gemacht", so die Ankündigung auf der offiziellen Webseite. Man will so nahe wie möglich an der literarischen Vorlage von Robert E. Howard bleiben, was dazu führt, dass die Welt sehr düster und hammerhart ausfällt. Na, das ist doch genau unser Ding!

GEHALTVOLL

Spielerisch weckt *Age of Conan* große Erwartungen. Es soll sowohl einen interessanten Einzelspieler-Modus samt Kampagne als auch einen ausgeprägten Mehrspielerbereich geben. Nach Angaben der Entwickler zeichnen preisgekrönte Autoren für eine fesselnde Geschichte verantwortlich. Interessant: Der Spieler kann komplette Städte bauen. Ab einer gewissen Größe erregen diese aber die Aufmerksamkeit spezieller KI-Charaktere, die sie prompt belagern. Um eine Stadt gegen einen Angriff zu verteidigen, vereinen sich die Spieler gegen den gemeinsamen Feind. Auch auf die Technik darf man gespannt sein. Die Grafik verspricht eine der besten zu werden, die man bisher in diesem Segment gesehen hat. Professionelle Schauspieler sollen dafür Sorge tragen, dass die Synchronisation, die in 7.1-Sound daherkommt, ordentlich was hermacht. Klingt doch gut!

Dennis Blumenthal

Info: www.ageofconan.com

Age of Conan	
GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Funcom/Eidos
FERTIG ZU	70%
ERSCHEINT	2. Quartal 2007
VERGLEICHBAR	World of Warcraft, Guild Wars

DENNIS BLUMENTHAL

Age of Conan macht einen interessanten Eindruck auf mich. Städtebau und die dazugehörigen epischen Belagerungsschlachten bringen meinen Blutdruck in Wallung wie sonst nur leichte Mädchen in Latexslips. Größtes Manko für mich stadtbekannten Geizhals bisher: die monatliche Gebühr, die auch bei *Age of Conan* anfällt. Da muss ich wohl an meinen Museumsbesuchen sparen ... Menschen, denen *World of Warcraft* zu bunt ist, dürften vor Vorfreude jedenfalls mit der Zunge schnalzen.

»Dumme Idee: Urlaub auf dem Bikini-Atoll.«

Zahlreiche Angst einflößende Kreaturen wie diese Spinne konfrontieren den Spieler auf seinen Reisen durch Conans Welt.

»Wow, sind die von Deichmann?«

Auch der Spieler-gegen-Spieler-Teil soll bei *Age of Conan* nicht zu kurz kommen. Arena-Kämpfe und der „Betrunken raufen"-Modus sorgen für Beschäftigung.

Das Team der politischen Gefangenen greift in Begleitung von Mechs die gegnerischen Truppen an (nicht im Bild).

»Citroën C4: Probefahrt.«

THE SHOW

Schau, Kampf!

Schöne Zukunft: Kurz vor dem Übergang ins 22. Jahrhundert führen die Amerikaner ausnahmsweise mal keinen Krieg gegen den Irak. Nicht etwa, weil das Öl dort alle ist, sondern weil das Land der unbegrenzten Möglichkeiten mit eigenen Problemchen kämpft. Die Kalifornier strecken der restlichen USA den Mittelfinger entgegen und erklären ihre Unabhängigkeit – eine Geste, die Bayern dem übrigen Deutschland schon seit Jahren zeigt. Jedenfalls regiert in Los Angeles ein brutaler, machthungriger Despot, der jeden Regime-Gegner gnadenlos aus dem Weg fegt. Wer jetzt an Arnold Schwarzenegger denkt, liegt beinahe richtig. Denn statt des Gouverneurs tritt im Fernsehen der Medienmogul Lou Baxter auf. Er moderiert seine eigene Sendung, die originellerweise „The Show" heißt. In dieser raufen sich politische Gefangene mit ausgebildeten Gladiatoren – ohne Überlebenschancen. Jetzt kommen Sie ins Spiel: Als Frank Harris, ein Agent der restamerikanischen Regierung, schleusen Sie sich nach Kalifornien ein und lassen sich als Oppositioneller verhaften. Ihr Auftritt in der Show ist damit gesichert.

ALLES NUR ATTRAPPE

Sie steuern Ihre Mitkämpfer aus der Iso-Sicht von schräg oben und erobern spezielle Knotenpunkte auf der Karte. Die feindliche Basis dürfen Sie erst plätten, wenn diese Knoten eine Linie zu jenem Lager bilden. Das Ganze spielt auf 500 mal 500 Meter großen Plattformen im Wasser, die sich ständig neu ordnen. Dadurch ergeben sich Landschaften. Alle Berge, Täler oder Seen sind nicht echt, sondern von den Show-Machern an die Oberfläche der künstlichen Insel projiziert. Die hübsche Kulisse geht manchmal flöten – etwa wenn Sie einen Felsen sprengen, in dem ein Projektionsgerät steckte. Für diese Effekte verwendet Sixteen Tons den überarbeiteten Grafikmotor von *Emergency 4*. Ab Ende Februar treten Sie in der Show auf. Alexander Frank

Info: www.theshow.de

The Show	
GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Sixteen Tons/Take 2
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	23. Februar 2007
VERGLEICHBAR	Paraworld, UT 2004

ALEXANDER FRANK

Falls Sie sich über die Angabe von *UT 2004* in der Zeile „Vergleichbar" wundern: Die Entwickler von Sixteen Tons schauten bei uns vorbei und führten uns einige Missionen des Spiels vor. Das Knotensystem sieht dem Onslaught-Modus von *Unreal Tournament 2004* verdammt ähnlich – nur spielt sich das eben nicht aus der Ego-, sondern aus der Iso-Perspektive. Leider konnten wir an der Show nicht selbst teilnehmen, sondern uns bei der Präsentation lediglich einen ersten Eindruck verschaffen. Und dieser macht Lust auf mehr.

»Ein Äthiopier beim Sonnenbaden.«

Die Krieger des Teams Ancient Maya Force greifen die Mannschaft der Vikinger an. Beim Objekt in der Bildmitte handelt es sich um einen Sender, der den Kampf live überträgt.

»Keine Angst, Batman wird uns retten.«

Die Truppen des Spielers (blau) greifen einen Knotenpunkt an. Zuerst müssen sie jedoch die gegnerische Verteidigung durchdringen und die beiden Lasergeschütze links und rechts des Knotens ausschalten.

Wie schon in den klassischen *Test Drive*-Titeln besitzt *Unlimited* eine Ego-Perspektive.

TEST DRIVE: UNLIMITED

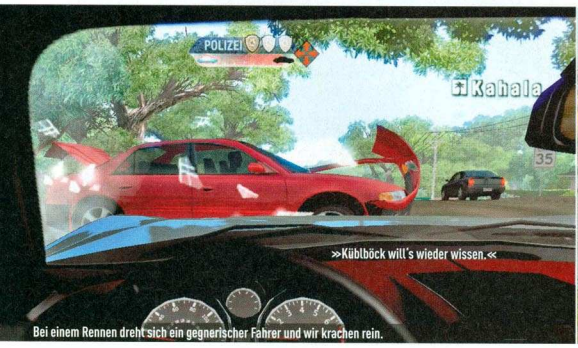
Reif für die Insel

AUF DVD VIDEO

Hawaii als Rennstrecke, Hunderte Mitspieler und eine feine Optik – das wird was! Das Rennspiel *Test Drive: Unlimited* verstößt gegen unsere Überzeugung. Sicher fragen Sie sich, warum. Ganz einfach: Um auf dem virtuellen Hawaii von Punkt A nach Punkt B zu gelangen, müssen Sie auf die Tussi vom Navigationssystem hören. „Jetzt links abbiegen" oder „Sie fahren in die falsche Richtung" – eigentlich lassen knallharte Chauvinisten wie wir sich von einer Frau nie reinreden, schon gar nicht, wo's langgeht. Bei *Test Drive: Unlimited* ist das anders. Ohne die freundliche Stimme wären wir auf der riesigen Insel so aufgeschmissen wie die Boyband US 5 ohne Playback.

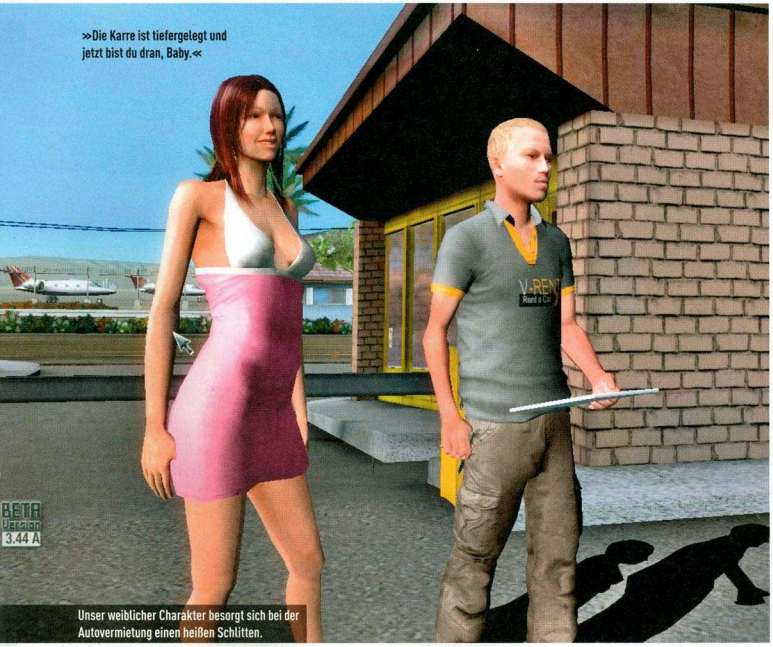
CHARAKTERFRAGE

Der Anfang in *Test Drive: Unlimited* (*TDU*) gestaltet sich untypisch für ein Rennspiel. Sie hängen in einer Flughafenhalle rum und warten auf die Maschine nach Honolulu, die Hauptstadt Hawaiis. Als eine Dame nach den Bordkarten fragt, steht Ihnen eine Reihe potenzieller Alter Egos zur Wahl. Die heiße Brünette, der smarte Südländer oder soll es doch lieber der lässige P-Diddy-Doppelgänger sein? Überlegen Sie gründlich, schließlich begleitet Sie die Visage durch das gesamte Rennabenteuer. Auf der Insel angekommen, mieten Sie sich einen Wagen. Wie ein PC ACTION-Redakteur morgens in der Garage haben Sie die Wahl zwischen Karossen



Bei einem Rennen dreht sich ein gegnerischer Fahrer und wir krachen rein.

Wenn Sie zu viel Schabernack treiben, rücken die Bullen an und vergeben Strafzettel.



Unser weiblicher Charakter besorgt sich bei der Autovermietung einen heißen Schlitten.

wie Audi A4 oder Mercedes SLK. Dann fahren Sie los, um sich eine neue Bleibe und einen Neuwagen zu besorgen. Anfangs besuchen Sie eher unspektakuläre Autohersteller wie Chevrolet oder Ford, später die Niederlassungen von Lamborghini, Ferrari, Maserati ...

WELTENBUMMLER

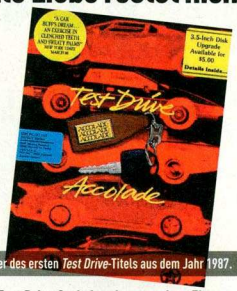
Das auffälligste Merkmal des Flitzerspiels aus dem Hause Eden Games ist ohne Frage die weiträumige, komplett befahrbare und nahezu grenzenlose Pixelwelt. Ganz im Gegensatz zu Frauen im Iran kann sich der Spieler auf Hawaii frei bewegen. Während Sie in üblichen Rennspielen vorgefertigte Routen vorgesetzt bekommen, die an allen Ecken durch Leitplanken und Banden begrenzt sind, dürfen Sie bei *Unlimited* tun und lassen was Sie wollen. Flitzt also ein anderer Sportwagenfahrer an und möchte sich mit Ihnen messen, machen Sie entweder mit oder zeigen ihm die kalte Schulter und düsen von dannen. Falls Sie Lust auf eine Herausforderung haben, suchen Sie sich Start- und Endposition und erschaffen eine individuelle Strecke. Sie streifen durch die Umgebung, kassieren Preisgelder bei Rennen oder Duellen und kaufen sich immer größere Behausungen und luxuriösere Karren. Nett!

GEH INS NETZ!

Zwar hat der Titel einen Einzelspieler-Modus, doch der Fokus liegt eindeutig auf der Mehrspieler-Online-Erfahrung. Sobald Sie mit dem Internet verbunden sind, nimmt *TDU* mit den Servern Kontakt auf und schon steuern Mitspieler aus Fleisch und Blut die Rennwagen. Dies konnten wir bisher lediglich anhand der bereits erhältlichen und inhaltsgleichen Xbox-360-Version beurteilen, bei unserer Vorschaufassung fehlte die Online-Unterstützung noch. Nur Geduld, liebe Leserinnen und Leser, der Test folgt wahrscheinlich kommende Ausgabe. Lukasz Ciszewski

Info: www.testdriveunlimited.com

Alte Liebe rostet nicht



Cover des ersten *Test Drive*-Titels aus dem Jahr 1987.

Die *Test Drive*-Serie ist ein ganz altes Eisen. Sie glauben uns nicht? Hier der Beweis!

Das kanadische Entwicklerteam Distinctive Games entwickelte den ersten Teil von *Test Drive*. Das Rennspiel erschien im Jahr 1987 unter anderem für Amiga und Atari ST. Zu dieser Zeit haben unsere Volontäre noch in die Windeln gemacht. Charakteristisch war die Perspektive: Sie versetzte den Spieler direkt ans Steuer der Sportwagen, sämtliche Armaturen waren stets im Blick. 1989 folgte *Test Drive 2: The Duel*, ein Jahr darauf *Test Drive 3: The Passion*. Danach war es satte sieben Jahre ruhig um die Serie, bis eine eher unbekannte Programmierermannschaft mit dem Namen The Pitbull Syndicate *Test Drive 4* für PC und Playstation schuf. Seitdem gab es mehrere *Test Drive*-Titel, die nur wenig mit dem ursprünglichen Spielprinzip am Hut hatten, darunter *Test Drive 4x4* oder *Test Drive Off-Road*.

Test Drive: Unlimited	
GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Eden Games/Atari
FERTIG ZU	95%
ERSCHEINT	15. Februar 2007
VERGLEICHBAR	Need for Speed: Carbon

LUKASZ CISZEWSKI

Test Drive: Unlimited könnte sich zum *World of Warcraft* für Rennspielanhänger entwickeln. Die Idee, vorbeibrausende Online-Mitspieler zu hitzigen Rennen quer durch das wunderschöne Pixel-Hawaii herauszufordern, bringt frischen Wind in das angestaubte Genre. Besonders der Fuhrpark hat es mir angetan. Während ich beispielsweise bei *Need for Speed: Carbon* in aufgemotzte Proletenschleudern steigen muss, erwarten mich bei *Test Drive: Unlimited* Luxuskarren von Ferrari, Lamborghini und McLaren.

Mit quietschenden Reifen rasen wir durch Honolulu.

Zu Beginn suchen Sie sich auf dem Flughafen einen Charakter aus, den Sie nach Hawaii begleiten.

TEST

PC ACTION: Unsere Vorsätze

Es mag auf den ersten Blick zwar anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

1. **Wir wollen Action! Immer!**
   Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
   Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.
3. **EHRLICHKEIT schreiben wir groß!**
   Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschau-Berichte manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
   Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren – Lieblingsspielen. Die besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger, und das seit über zehn Jahren.
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!**
   Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig, unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir, so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!**
   Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir, jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.
7. **Ihre Meinung ist gefragt!**
   Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.

Erst aus der Nähe kommt die Texturqualität der Soldatenmodelle voll zur Geltung.

»Wir haben in diesem Bild 522 gut getarnte Soldaten versteckt. Viel Spaß beim Suchen!«

ARMED ASSAULT

Update: Mehr Stabilität

Nach dem Bug-Desaster um den inoffiziellen *Operation Flashpoint*-Nachfolger gibt es endlich einen Patch.

TAKTIK-SHOOTER | Einige Spiele verschenken ob ihres desaströsen Verkaufszustands reichlich Potenzial. So geschehen bei dem vor Fehlern nur so strotzenden *Armed Assault*. Der Hersteller Bohemia Interactive liefert bereits den zweiten Patch (v1.02) nach. Neben diversen Absturzursachen behoben die Macher Darstellungsfehler von Texturen. Außerdem reagiert die künstliche Intelligenz jetzt cleverer im Kampf und auch die Wegfindung funktioniert besser. Eine überarbeitete Steuerung der Hubschrauber sorgt zudem wörtlich für ein absturzfreies Spielerlebnis. Sie finden das Update auf unserer DVD. Alexander Frank

Info: www.armedassault.com

Testphilosophie: So blickst du durch!

PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.

PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.

PC ACTION BETA-TEST
Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil anfangs etwa die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

91 - 100%	Hardware: 1 - 1,49	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	Hardware: 1,5 - 1,99	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	Hardware: 2 - 2,49	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	Hardware: 2,5 - 2,99	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	Hardware: 3 - 3,49	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	Hardware: 3,5 - 3,99	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	Hardware: 4 -6	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

PC ACTION

PREIS	Ca. € 4,99
TERMIN	17. Januar 1996
GENRE	Action
ENTWICKLER	PC ACTION
VERTRIEB	Computec Media
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Komisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1 Chefredakteur, 1 Stellvertreter, 2 leitende Redakteure, jede Menge Fußvolk, 2 GByte Grips, 1 Prise Humor

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nur hintereinander möglich, denn auf der Toilette sitzt jeder allein. Hoffentlich.

PREIS/LEISTUNG	95%
GRAFIK	86%
SOUND	77%
STEUERUNG	68%
MEHRSPIELER	59%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Unglaublich viel Blödsinn	-20%
Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften	-20%
Tester-Team zu kompetent	-20%
Ich kann die DVD nicht wenden	-20%
Redaktion ist nie nackt zu sehen	-20%
=	

UNGENÜGEND
Krass, konkret, korrekt: Das mögen humorlose Pedanten natürlich nicht.

0%
EINZELSPIELER

Wertungssystem & Wertungskasten: So geht's!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hunderprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verhunzter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor". Hier rückt die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.

Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur des PC ACTION-Teams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.

JOACHIM HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	RALPH WOLLNER	LUKASZ CISZEWSKI	ALEXANDER FRANK	CHRISTIAN GÜRNTH	DENNIS BLUMENTHAL
Ego-Shooter, Action-Adventures	Actionspiele & Ego-Shooter	Rollen- & Actionspiele	Action-, Sport- & Rennspiele	Actionspiele & Mehrspieler-Shooter	Strategie-, Action- & Rollenspiele	Strategie-, Actionspiele & Mehrspieler-Shooter	Strategiespiele & Taktik-Shooter
DREAM STRIPPER (siehe Seite 99)							
Willenlose Frauen brauche ich nicht auch noch virtuell.	Ich musste nicht dafür bezahlen, insofern ... ;)	Flach wie Ralphs Witze und so unspannend wie sein Äußeres.	Das ist halt mal ein richtig gutes Spiel mit tollem Spieldesign.	Titten, Titten, Titten, yum yum yum!	Gegen Pornos hatte ich noch nie etwas.	Titten sind nicht alles! Was ist mit Ärschen?	Da kann ich auch nachts DSF gucken, das ist billiger.
RAYMAN RAVING RABBIDS (siehe Seite 96)							
Lasst *Rayman* bitte sterben. Nur Teil 2 war gut.	Irgendwie ganz süß, aber nicht sexy genug.	Ich hab *Rayman* schon immer gehasst.	Für mich als begnadetes Travolta-Plagiat ein Riesenspaß.	Nein, bitte nicht! Nein! Nicht auf dem PC! Argh!	Unterhaltsam. Die erste halbe Stunde zumindest.	Wuahhhh – Konsolenportierungen sind schrecklich!	Idee lustig, PC-Umsetzung leider nicht gelungen.
SAM & MAX: SITUATION COMEDY (siehe Seite 84)							
Schade, dass es nur eine kurze Episode ist.	Ziemlich lustig. Aber dummerweise ist es ein Adventure.	Genial – ich warte trotzdem, bis alle Episoden da sind.	Süße Tierchen, aber irgendwie ziemlich langweilig.	Abgefahrene Charaktere und großartige Geschichte.	Sehr gut, aber leider nur ein kurzer Spaß. Ein Punkt Abzug.	Großartige Charaktere und abgefahrene Geschichte.	Sehr amüsantes Kult-Adventure, da lacht die Koralle!
SHERLOCK HOLMES: DIE SPUR DER ERWACHTEN (siehe Seite 97)							
Ein wenig steif, ich erspare Ihnen das Wortspiel.	Es ist nicht nur ein Adventure, sondern auch nicht lustig.	Ich hab leider keine Zeit, so etwas zu spielen.	Öde, aber charmant. Trotzdem gar nicht mein Ding.	Muhahahahahahahahahahahahaha!	Ich habe alle Bücher gelesen. Die waren gut, das Spiel nicht.	Gott sei Dank gibt es die Möglichkeit zur Deinstallation.	Prinzipiell interessant, leider schlecht umgesetzt.
STAR TREK LEGACY (siehe Seite 80)							
Schlecht erklärte Steuerung, öder Anfang. Schade.	Erstens ist *Star Wars* besser und zweitens ist *Star Wars* besser.	Ich liebe *Star Trek* und hasse dennoch dieses Spiel.	Hat zu vielen Längen – genau wie ich.	Star Dreck!	Ich hasse „Stars": *Star Wars, Star Trek, Star Search* ...	Herr Fränkel, in Russland fiel soeben auch ein Sack Reis um.	Mit *Star Trek* kann man mich jagen.
WAR FRONT: TURNING POINT (siehe Seite 90)							
Nazis, Panzer und Raketen: Gut, aber kein Meilenstein.	In China ist ein Sack Reis umgefallen.	Ganz ordentlich, würde ich aber nie spielen wollen.	Komisch, ein Strategiespiel, das mir gefällt. Ich werde alt.	Thematik ist ausgelutscht, verdammt ausgelutscht.	Solide Strategiekost, aber keine Innovationen.	Verkürzt die Wartezeit auf *Supreme Commander*.	Gutes Strategiespiel mit netter Story.
WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE (siehe Seite 70)							
WoW fördert den sozialen Abstieg und macht impotent.	Schönes Spiel, aber mein Leben ist mir dann doch wichtiger.	Das Spiel des Jahres 2007, 2008, 2009....	Beim Raiden ein Item gelootet und mein Hirn gedroppt.	Ich habe kein Leben und keinen Sex. Ähm, doch!	Die nächsten Monate sind andere Spiele für mich tot.	Monatsgebühr, Mitspieler und Nerdsprache – bitte nicht!	Sorry, ich hänge wohl einfach zu sehr an meinem „Real-Life".
XPAND RALLY XTREME (siehe Seite 94)							
Bei Rallye-Spielen fühle ich mich immer sehr allein.	Hat Glück, dass dieser Monat in Sachen Spiele sehr lau war.	Verwechseln Sie das Spiel nicht mit Ihrem Leben, Herr Hesse.	Billig und trotzdem echt gut. Das lob ich mir!	So wie ich: Qualitätsware aus polnischen Landen.	Gut und günstig. Wie in Polen. Ähm ... Moment mal ...	Lieber rase ich mit Crashkid Blumenthal über die A4!	Sieht nett aus, aber ich rase lieber in der Realität.

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = 💤 💣 ☠

Das Gastspiel des Monats

Auf Reisen in die Dritte Welt schickt man Volontäre oder Praktikanten. Die Ausflüge in die USA macht der Chef selbst.

„Für einen Spielenachmittag mit *Frontlines: Fuel of War* würde ich meine Haare schneiden!", schwor Pferdeschwanzträger Joachim Hesse. Deal! THQ schickt Herrn Hesse ins weihnachtliche New York, um Frank DeLise, den Boss vom Entwickler Kaos Studios, mit debilen Fragen zu quälen. Als Jo zurückkehrte, wuchs und gedieh seine Matte allerdings wie eh und je. Unsere Nachfragen beantwortete er mit: „40 Zentimeter Haarpracht sind weg. Nur eben nicht am Kopf. Will sich jemand selbst überzeugen?" Danke, aber wir glauben ihm auch so ... Wie auch immer, die Vorschau zu *Frontlines* finden Sie ab Seite 42.

Model-Shooting auf offener Straße: New York ist super!

Spielereferenzen

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

ACTIONSPIEL		
GTA San Andreas	Rockstar Games	08/2005
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003
ACTION-ADVENTURE		
Dark Messiah of Might and Magic	Arkane Studios	12/2006
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	01/2007
Tomb Raider: Legend	Crystal Dynamics	05/2006
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Freedom Force vs The 3rd Reich	Irrational Games	06/2005
ADVENTURE		
Ankh: Herz des Osiris	Deck 13	01/2007
Dreamfall: The Longest Journey	Funcom	08/2006
Geheimakte Tunguska	Animation Arts/Fusionsphere	10/2006
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1701	Sunflowers	01/2007
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	01/2005
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Company of Heroes	Relic Entertainment	11/2006
DHdR: Schlacht um Mittelerde 2	EA Games	04/2006
Spellforce 2	Phenomic	05/2006
EGO-SHOOTER		
Far Cry	Crytek	05/2004
Half-Life 2	Valve	12/2004
Prey	Human Head Studios	09/2006
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	01/2002
Flight Simulator X	Microsoft	01/2007
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	04/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Dice	08/2005
Battlefield 2142	Dice	12/2006
Quake 4	Raven Software/id	12/2005
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Everquest 2	Sony Online	02/2004
Guild Wars: Nightfall	NC Soft	01/2007
WoW: The Burning Crusade	Blizzard	03/2007
RENNSPIEL		
DTM Race Driver 3	Codemasters	04/2006
GT Legends	Simbin	11/2005
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	01/2006
ROLLENSPIEL		
Gothic 3	Piranha Bytes	12/2006
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	04/2005
The Elder Scrolls 4: Oblivion	Bethesda Softworks	06/2006
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Civilization 4	Firaxis	01/2006
Heroes of Might and Magic 5	Nival Interactive	07/2006
Medieval 2: Total War	Sega	12/2006
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Die Sims 2	Maxis	10/2004
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	02/2005
The Movies	Lionhead	01/2006
SPORTMANAGER		
Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	11/2004
Heimspiel 2006	Greencode	07/2006
SPORTSPIEL		
Madden NFL 07	EA Kanada	11/2006
NHL 07	EA Sports	11/2006
Pro Evolution Soccer 6	Konami	12/2006
TAKTIK-SHOOTER		
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Grin	07/2006
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft Montreal	02/2007
SWAT 4	Irrational Games	05/2005
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	04/2002
Port Royale 2	Ascaron	06/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2004

AUF DVD
VIDEO

Das Dunkle Portal stellt die Verbindungen zwischen alter und neuer Welt dar. Dahinter liegt die Höllenfeuerhalbinsel.

»Die verletzungsbedingt geschwächte Cricket-Mannschaft machte ein Foto vor dem Brandenburger Tor.«

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Du bist so zauberhaft!

***World of Warcraft* ist wie eine leidenschaftliche Beziehung zu einer wunderschönen Frau.**

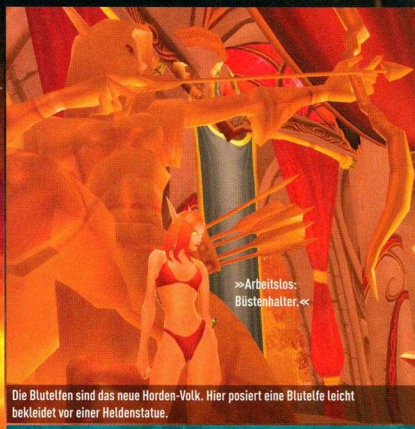
Man will viel Zeit mit ihr verbringen, schöne Erfahrungen sammeln, sie überall erforschen und sich komplett hingeben. Klingt furchtbar kitschig, beschreibt die Beziehung von *World of Warcraft*-Spielern zu ihrem Software-Lebenspartner aber unheimlich treffend. *The Burning Crusade*, die erste Erweiterung für *WoW* hat sogar

Dein Traumjob in World of Warcraft

Was die Berufswahl angeht, bietet *WoW* durchaus nette Möglichkeiten. Mit der Erweiterung kommt jetzt Juwelenschleifen dazu. Aber ist es wirklich zeitgemäß, in einem Rollenspiel nur althergebrachte Jobs wie Schmied oder Schneider anzubieten? Wir zeigen Ihnen, welche Berufe es in der nächsten Erweiterung geben wird.

»Gestatten, Ringelpiez! Wollen Sie mich anfassen?«

Direkt unterhalb des Portals tobt eine gewaltige Schlacht, in die man sich als Neuankömmling in der gefährlichen Scherbenwelt besser nicht einmischen sollte. Streitkräfte von Allianz und Horde schlagen die Brennende Legion zurück.



»Arbeitslos: Büstenhalter.«

Die Blutelfen sind das neue Horden-Volk. Hier posiert eine Blutelfe leicht bekleidet vor einer Heldenstatue.

»Bis auf die Grundmauern abgebrannt: Pentagon.«

Der Endgegner in der Blutkessel-Instanz schützt sich durch ein gewaltiges Pentagramm vor Angriffen.

den belebenden Effekt eines zweiten Frühlings. Die Liebe ist neu entflammt!

TIEFER EINBLICK

Um auch wirklich jeden *WoW*-Süchtigen heiß auf *The Burning Crusade* zu machen, durften Spieler nach Einführung der Patch-Version 2.0 am 6. Dezember 2006 wichtige Bestandteile der Erweiterung schon Wochen vor dem offiziellen Erscheinungsdatum nutzen – kostenlos. Zu den vorab veröffentlichten Neuerungen gehört auch ein spezielles Menü, das die Suche nach Mitstreitern für Aufträge oder Gruppen innerhalb von Instanzen (abgeschlossene Levels) deutlich erleichtert. Die Spieler geben einfach die entsprechenden Parameter an und schon werden sie verkuppelt. So kommt auch ein hässlicher alter Troll wie unser Textchef noch zu einem Blind Date. Für große Freude unter den Spielern sorgte die Überarbeitung der Fähigkeiten jeder Klasse. Schließlich will man die zehn zusätzlichen Talentpunkte, die man beim Stufenanstieg von Level 60 auf 70 bekommt, sinnvoll ausgeben. Ebenfalls begeistert aufgenommen haben die Fans die Änderungen bei den Spieler-gegen-Spieler-Kämpfen (PvP). Wer auf Arena-Keilereien steht, braucht im wirklichen Leben nicht mehr den langen Weg in ostdeutsche Fußballstadien anzutreten, sondern meldet sich bequem in den Hauptstädten der alten Welt Azeroth dafür an. Und wer jetzt denkt, er braucht sich die Erweiterung gar nicht mehr kaufen, da Blizzard die entscheidenden Neuerungen schon allen Spielern zugänglich gemacht hat, täuscht sich gewaltig. Ein Großteil der Aktivitäten, die *The Burning Crusade* bietet, spielt sich auf dem neuen Kontinent Scherbenwelt ab, den Sie sich eben mit dem Add-on ins Haus holen. Sieben umfangreiche Gebiete lassen sich dort erforschen, jedes mit eigenem Stil und diversen Tücken ver-

Fotos: action press

Zollbeamtin/er

In der Realität sind es gefälschte Klamotten aus China, in *WoW* ist es fieses Katzengold, das als echtes verkauft wird. Als Zollbeamter dürfen Sie jeden Spieler filzen und nach Gutdünken Gold und Gegenstände beschlagnahmen.

Prostituierte/r

Sie sind zu alt für die Schlachtfelder, haben aber noch genug Feuer, um drei Tauren gleichzeitig zu befriedigen? Dann sind Sie hier richtig! Bewerbungen an Umi Rumplesnicker, Ewige Warte 3 in Winterquell.

Vollstreckungs-Game-Master

Spielgold für reales Geld kaufen ist in gewissen Kreisen gang und gäbe. Um dieser Praxis einen Riegel vorzuschieben, werden Übeltäter in Zukunft öffentlich im Spiel hingerichtet, bevor ihr Account gesperrt wird. Achtung: Wegen der großen Nachfrage bitte am 29. Februar bei Blizzard anmelden.

sehen. Das Startgebiet Höllenfeuerhalbinsel ist eine zerklüftete Einöde, in deren Mitte eine gewaltige Burg thront. Diese Zitadelle bietet vier Instanzen, drei davon für 5er-Gruppen und eine für 25 Spieler starke Schlachtzüge. Von diesen Dungeon-Komplexen gibt es vier Stück, dazu kommen zwei weitere Schlachtzug-Levels in anderen Zonen der Erweiterung. Zählt man alles zusammen, verdoppelt Blizzard mit *The Burning Crusade* auf einen Schlag die Zahl der verfügbaren Instanzen für normale Spieler und Profis. Die zuletzt Genannten sind vor allem an den kniffligen Raid-Inhalten interessiert, da man nur in solchen Levels an die besten Rüstungen und Waffen im Spiel gelangt. Während der Beta-Phase war es bereits möglich, einen Großteil der 5er-Dungeons ausführlich zu beschnuppern. Die 25er-Dungeons werden erst nach dem Start der Erweiterung implementiert. Eines lässt sich anhand der bisherigen Erfahrungen schon mit Sicherheit sagen. Die meisten neuen Levels sind kleiner und kompakter als alte Instanzen. Weniger Bosse, kürzere Spieldauer. Dazu passt die neue maximale Schlachtzugsgröße von nur 25 Spielern.

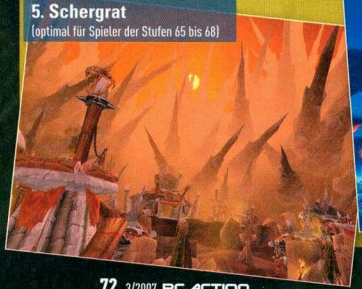
PILZINFEKTION

So interessant die Höllenfeuerzitadelle ist, ungeduldige Spieler halten sich in der ersten Zone dennoch nicht lange auf und ziehen schnellstens in die benachbarten Zangarmarschen weiter. Dort beherrschen gewaltige Pilze die Szenerie. Selbst nach mehreren Stunden in dieser Zone beschleicht einen das Gefühl, man könne irgendwann Gargamel begegnet, der Schlümpfen hinterher jagt. Der Weg durch die Zonen der Scherbenwelt ist, wie schon bei *World of Warcraft*, durch die Qualität der darin vorkom-

So spielt sich The Burning Crusade

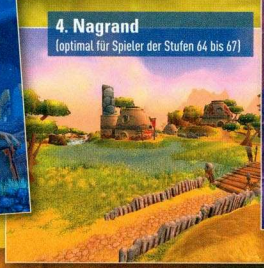
Neu in der Scherbenwelt und keine Ahnung wohin? Kein Problem, wir verraten Ihnen, wo der Bär steppt und die Dämonen hausen!

5. Schergrat
(optimal für Spieler der Stufen 65 bis 68)

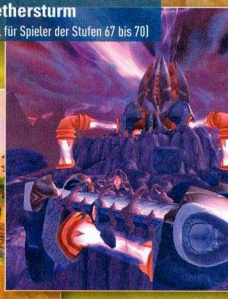


2. Zangarmarschen
(optimal für Spieler der Stufen 60 bis 64)

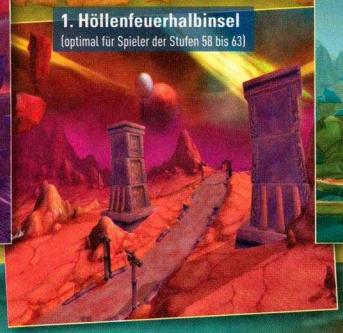
4. Nagrand
(optimal für Spieler der Stufen 64 bis 67)



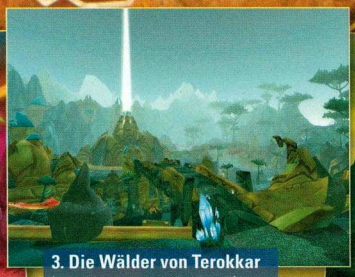
7. Nethersturm
(optimal für Spieler der Stufen 67 bis 70)



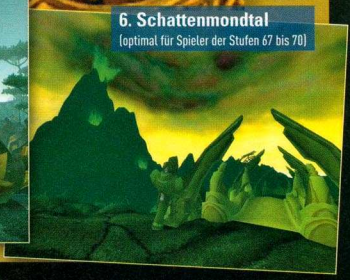
Die Sturmsäule
Area 52
7
Dungeon: Festung der Stürme
• Mechanar
(ausgelegt für fünf Spieler/Monsterstufe 69-72)
• Botanikum
(ausgelegt für fünf Spieler/Monsterstufe 70-72)
• Arkatraz
(ausgelegt für fünf Spieler/Monsterstufe 70-72)
• Auge des Sturms
(Schlachtzugsinstanz, ausgelegt für 25 Spieler)
Dungeon: Höllenfeuerzitadelle
• Höllenfeuerbollwerk
(ausgelegt für fünf Spieler/Monsterstufe 60-62)
• Der Blutkessel
(ausgelegt für fünf Spieler/Monsterstufe 61-63)
• Die zerschmetterten Hallen
(ausgelegt für fünf Spieler/Monsterstufe 70-72)
• Magtheridons Kammer
(Schlachtzugsinstanz, ausgelegt für 25 Spieler)
Sumpfrattenposten
1
Der Tempel von Sha'naar
Thrallmar
Das Dunkle Portal
Falkenwacht
Ehrenfeste
Dungeon: Auchindoun
• Managruft
(ausgelegt für fünf Spieler/Monsterstufe 63-66)
• Auchenaikrypta
(ausgelegt für fünf Spieler/Monsterstufe 64-67)
• Sethekkhallen
(ausgelegt für fünf Spieler/Monsterstufe 66-70)
• Schattenlabyrinth
(ausgelegt für fünf Spieler/Monsterstufe 69-70)
Shattrath
Steinbrecherfeste
Uralter Draenei-Stützpunkt
Schattenmond
Allerias Feste
Dungeon: Schwarzer Tempel
(Schlachtzugsinstanz, ausgelegt für 25 Spieler)
Wildhammerfeste
3
6



1. Höllenfeuerhalbinsel
(optimal für Spieler der Stufen 58 bis 63)



3. Die Wälder von Terokkar
(optimal für Spieler der Stufen 62 bis 65)



6. Schattenmondtal
(optimal für Spieler der Stufen 67 bis 70)

PC ACTION-Testlogbuch
The Burning Crusade

Auf den ersten Blick macht *The Burning Crusade* einen klasse Eindruck. Aber macht es auch langfristig Spaß?

WOLFGANG FISCHER

DONNERSTAG, 12.10.2006 | 12:49 Uhr
Ein typischer Tag. Ich bin sogar elf Minuten früher als gewöhnlich im Büro. Jo Hesse begrüßt mich freudestrahlend mit den Worten: „Du bist der Auserwählte!" Na endlich, ich dachte schon, er merkt es nie. Er rät mir, schleunigst meine E-Mails abzurufen, da dort eine Überraschung auf mich wartet. Ich ignoriere ihn und geh erst mal mittagessen.

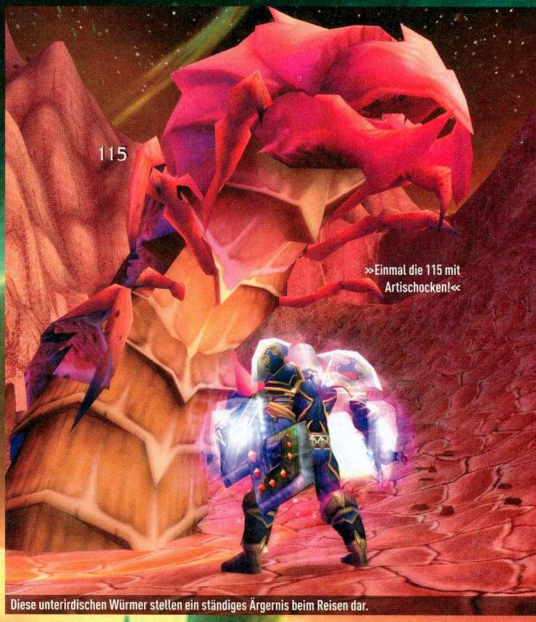
DONNERSTAG, 12.10.2006 | 14:57 Uhr
Als ich endlich meine Mails überprüfe, bleibt fast mein verfettetes Herz stehen. Herr Hesse hat nicht gelogen! Ich bin der Auserwählte, der an der Closed-Beta von *The Burning Crusade* teilnehmen darf. Sofort lade ich die Installationsdateien herunter und sage sämtliche Termine fürs Wochenende ab. Alles läuft perfekt. Ich verstehe nur nicht, warum meine Freundin nicht glauben will, dass ich kurzfristig zu einer Presseveranstaltung nach Helsinki muss. Frauen!

FREITAG, 13.10.2006 | 5:54 Uhr
Die Installationsdateien sind endlich fertig heruntergeladen, leider funktioniert die Erstellung von hochstufigen Charakteren nicht. Kein Wunder, ist ja auch Freitag, der 13. In der Info-Mail von Blizzard steht irgendetwas von „eigene Charaktere kopieren". Wer lesen kann, ist klar im Vorteil. Alle anderen Beta-Tester konnten anscheinend lesen, denn als ich meinen Stufe-60-Gnomen-Magier duplizieren will, stelle ich mit Schrecken fest, dass der Kopiervorgang zwei Tage dauern soll. Aus lauter Verzweiflung beginne ich einen Draenei-Schamanen – muss halt die Scherbenwelt noch ein wenig warten.

DIENSTAG, 17.10.2006 | 16:45 Uhr
Mein Schamane ist Level 16 und ich durfte sogar schon ein Draenei-Mount ausprobieren. Noch schöner ist es in der Scherbenwelt, auch wenn nicht alle Quests funktionieren und die Server oft abkacken. Macht echt Laune. Wenn es in meinem Büro nur nicht so stickig und laut wäre. Mitunter schauen mir bis zu zehn Leute über die Schulter und kommentieren jedes tote Monster mit lautem Johlen. Meine Bürogenossen Hesse und Fränkel wirken dezent genervt.

MITTWOCH, 15.11.2006 | 10:03 Uhr
Weil mich der Schornsteinfeger mitten in der Nacht aus dem Bett gehauen hat, bin ich sehr früh in der Arbeit. Als ich mich meinem Büro nähere, höre ich die Kollegen Hesse und Fränkel tuscheln. Ich kann nur wenige Satzfetzen verstehen: „Scheiß-*WoW*!", „Ich halt's nicht mehr aus!", „Wenn heute wieder so viele Leute in unserem Büro rumhängen, dann bring ich ihn um!" Ich meld mich sicherheitshalber für den Rest der Woche krank. Wenn es um ihren Büroschlaf geht, sind Jo und Harald zu allem fähig.

DIENSTAG, 09.01.2006 | 23:20 Uhr
Schluss, aus, vorbei! Ich kann die Beta nicht mehr sehen. Nicht weil *The Burning Crusade* keinen Spaß macht. Im Gegenteil, es wird mit jeder erreichten Stufe besser. Ich will nur endlich auf meinen Stammserver zurück und meine „echten" Charaktere hochzüchten. Schließlich laufen die Testserver nur noch wenige Tage. Ich verordne mir daher eine Woche *WoW*-Askese bis zur Veröffentlichung des Spiels. Andererseits hab ich da noch diese Quests im Schattenmondtal offen ...



Diese unterirdischen Würmer stellen ein ständiges Ärgernis beim Reisen dar.

GUTE ZEITEN

Die Jagd nach Erfahrungspunkten ist endlich wieder eröffnet.

SCHLECHTE ZEITEN

Es gibt immer noch viele Aufträge, bei denen sich viel zu viele Spieler um wenige Quest-Monster balgen.

menden Monster bestimmt. Wer sich zu früh in hochstufige Gebiete wie das Schattenmondtal oder gar in Instanzen für Spieler der Stufe 67 oder noch höher wagt, hat dort weniger Überlebenschancen als ein Volksmusikfanatiker auf einem Death-Metal-Festival.

IN DER REGEL HABEN ELFEN ...

Was? Sie knickriger Hund wollen sich trotzdem das Geld für die Erweiterung sparen? Dann sollten Sie sich schnellstmöglich ein paar neue Spielkameraden suchen, die mit Ihnen durch die verwaisten Gebiete der alten Welt ziehen. Denn ohne Erweiterung haben Sie weder Zugang zu den Zonen der Scherbenwelt noch Zugriff auf die frischen Inhalte, die Azeroth zu bieten hat. Neben diversen neuen Instanzen – unter anderem stehen jetzt die Höhlen der Zeit in Tanaris zur Besichtigung offen – haben die Entwickler zwei weitere Rassen ins Spiel integriert. Die im Immersangwald beheimateten Blutelfen verstärken die Ränge der Horde. Das mit der Verstärkung ist durchaus wörtlich gemeint, denn dieses Volk bringt auch eine – zumindest für Spieler auf der Horden-Seite – neue Klasse mit: Paladine. Diese „Blutritter" genannten Rot-Kreuz-Panzer auf zwei Beinen verfügen über dieselben Fähigkeiten wie ihre altbekannten Allianz-Gegenstücke.

BLAU AUFM BAU

Um das Gleichgewicht zu wahren, bekommt auch die Allianz ein mächtiges Volk zur Seite gestellt. Die Draenei sind Sternenfahrer, deren Raumschiff auf einer Insel westlich der Dunkelküste gestrandet ist, erklärte Feinde der Orcs und daher ein perfekter Verbündeter für die Allianz-Völker. Wer sich ein wenig mit *World of Warcraft* auskennt, kann sich schon denken, welche Klasse die Draenei mit in den ewigen Kampf bringt: Schamanen, von vielen Spielern als die mächtigsten Charaktere im Spiel angesehen. Sie tragen nicht nur schwere Rüstung, sondern sind zudem mächtige Nahkämpfer und verfügen über diverse Angriffs- und Schutzzauber. Für beide Rassen haben die Entwickler sowohl umfangreiche Startgebiete als auch wunderschöne Hauptstädte gestaltet. Während Sie des Öfteren in diese zwei Städte zurückkehren, sei es für Quests (Aufträge) oder um etwas zu kaufen, sind die Einsteigerzonen spätestens ab Level 20 uninteressant und der Alltag hat Sie wieder. Sie sind

»Gefunden: Geheimer Flipper-Level (um 180 Grad drehen).«

Eine Draenei-Schamanin posiert vor zwei gewaltigen Kristallen auf der Blutmythosinsel.

dann gezwungen, die schönen neuen Gebiete in Richtung bekannter Gefilde zu verlassen, um Ihren Charakter weiterzuentwickeln.

SCHLEIFEN, BIS DER ARZT KOMMT

Wer trotz der vielfältigen Inhalte in der Scherbenwelt daran festhält, lieber einen neuen Charakter zu erstellen, sollte bei der Berufswahl den neuen Beruf des Juwelenschleifers in Erwägung ziehen. Hiermit verdienen Sie in naher Zukunft ordentlich Geld. Denn Juwelenschleifer schaffen aus Edelsteinen und Erzen mächtige Ringe, Halsketten und Schmuckstücke für alle Klassen – mit anderen Worten: Accessoires, die jeder brauchen kann. *World of Warcraft*-Kenner wissen, dass für die Beschaffung von Erzen und Edelsteinen Bergbau-Fachleute verantwortlich sind. Es ist daher sinnvoll, diese beiden Berufe zu kombinieren. Wer keine Lust hat, einen neuen Beruf zu lernen, bekommt deswegen nicht weniger zu tun. Blizzard hat die maximale Stufe für Fertigkeiten auf 375 angehoben und massig neue Rezepte ins Spiel gebracht. In engem Zusammenhang mit dem Beruf des Juwelenschleifers stehen die gesockelten Gegenstände, die Blizzard mit *The Burning Crusade* einführt. In einen gesockelten Gegenstand lassen sich – abhängig von der Qualität des Gegenstands – bis zu drei spezielle, nach Farben unterteilte Edelsteine einarbeiten. Diese Juwelen erstehen Sie entweder beim Händler oder sie werden von Juwelenschleifern erstellt. Jeder Edelstein fügt einem gesockelten Gegenstand einen neuen Effekt hinzu, beispielsweise zusätzliche Rüstung, erhöhte Intelligenz oder größeren Waffenschaden. Setzt man zudem Edelsteine mit der richtigen Farbkombination ein, ergibt dies zusätzlich einen netten Bonuseffekt. Das Spiel gerät durch diese neuen Gegenstände nicht

»Hast du eine Taschenlampe in der Hose oder freust du dich nur so, mich zu sehen?«

Sie wissen, Sie spielen zuviel World of Warcraft, wenn ...

- ... Sie ständig Liliputaner anquatschen, weil Sie noch nicht alle Quests in Gnomeregan gefunden haben.
- ... Sie versuchen, früh morgens auf Ihrem Dackel zum Supermarkt zu reiten.
- ... Sie zu den Gehaltsverhandlungen mit Ihrem Boss 39 Kumpels mitnehmen.
- ... Sie beim Jeans-Kauf den Verkäufer nach dem Rüstungswert fragen.
- ... Sie sich beim UPS-Boten erkundigen, woher er seine Quest bekommen hat.
- ... Sie versuchen, sich in Berlin-Marzahn einer Horde Schlägern zu entziehen, indem Sie sich totstellen.
- ... Sie sich beim Floristen beschweren, weil er keine Pestblüten führt.
- ... Sie beim Urlaub auf Mallorca versuchen, am Strand liegende Badegäste zu looten.
- ... Sie eine Comedy-Sendung im Fernsehen anschauen und ständig „lol", „roft" oder „roflmao" rufen.
- ... Sie mordend und brandschatzend durch den Nürnberger Zoo ziehen und versuchen, den Löwen das Fell über die Ohren zu ziehen.
- ... Sie nachts auf dem Friedhof Gräber schänden, um genügend Skelettfinger für Ihre Quest zu sammeln.
- ... Sie sich weigern, Ihre Verwandten in Jena zu besuchen, weil es in den Östlichen Pestländern nicht sicher ist.
- ... Sie sich in der Bank beschweren, dass man Ihnen nur ein einziges Fach zur Verfügung stellen will.
- ... Sie auf dem Arbeitsamt austicken, weil der Berater Ihnen steif und fest versichert, dass Alchemist kein gängiger Ausbildungsberuf ist.

- ... Sie sich weigern, in Chinarestaurants zu essen, da diese voll von Chinafarmern sind.
- ... Sie sich über einen Jäger lustig machen, weil er seine Epic-Quest noch nicht gemacht hat und immer noch mit seinem Low-Level-Gewehr rumläuft.
- ... Sie einen Sankt-Martins-Zug voller Kinder mit gezücktem Schwert und den Worten „Stirb, brennende Legion!" massakrieren.
- ... Sie David Copperfield verlachen, weil er als weltbester Magier unfähig ist, einen simplen Frostblitz zu zaubern.
- ... Sie versuchen, bei einem Konzert von Aggro Berlin immer außerhalb des Aggro-Radius der Künstler zu bleiben.
- ... Sie in die Mittagspause gehen und Ihren Kollegen „Ich bin jetzt afk!" zubrüllen.

Fotos: action press

Ein episches Flugreittier, Modell: „Schneller blauer Greif", das von einem hochstufigen Gnomen-Magier geritten wird.

»Lässt nicht locker: Hühnerficker.«

nur vielseitiger und motivierender, sondern auch einen Tick komplexer, ohne dabei kompliziert zu wirken.

NUR FLIEGEN IST SCHÖNER

Kommen wir zurück zu den Inhalten für Profis, die besonders viel Zeit mit *The Burning Crusade* verbringen. Es war ein großes Anliegen der Designer, vor allem für diese Spieler ausreichend Futter zu liefern. Neben den bereits erwähnten neuen Schlachtzugsinstanzen wird es ein zusätzliches hochstufiges Rüstungsset geben. Die einzelnen Teile dieses Tier 4 genannten Sets lassen sich nicht wie gewohnt von Bossmonstern erbeuten. Stattdessen sammeln Sie Marken, die Sie dann beim Händler gegen die epischen Rüstungsgegenstände tauschen. Ebenfalls nicht für alle Spieler zugänglich sind die neuen Flug-Tiere. Um einen Netherdrachen oder ein anderes Flug-Mount zu bekommen, sollten Sie über ein paar Tausend Goldstücke verfügen und Stufe 70 erreicht haben. Die fliegenden Status-Symbole sind jedoch auf die Scherbenwelt beschränkt. Im alten *World of Warcraft*-Reich Azeroth dürfen Sie nicht in die Lüfte steigen.

TECHNISCH ALLES BEIM ALTEN

Bei all der Lobhudelei stellt sich die Frage: Gibt es überhaupt etwas an *World of Warcraft: The Burning Crusade* auszusetzen? Rein spielerisch hat Blizzard eigentlich nichts geändert und damit fast alles richtig gemacht. Die Zahl und die Qualität der neuen Inhalte stimmen, sowohl für Einsteiger als auch für Süchtige. Lediglich am Feintuning einzelner Klassen muss noch ein wenig gefeilt werden. Nicht alle hochstufigen Talente sind gleichermaßen sinnvoll und eine echte Verstärkung für die jeweilige Klasse. In grafischer Hinsicht erkennt man deutlich, dass die Entwickler sich bemüht haben, alles aus der *WoW*-Grafik herauszuholen. *The Burning Crusade* sieht nicht signifikant besser aus, wirkt aber durchweg stimmig. Womit wir wieder beim Thema Liebe wären. Denn wahre Liebe stört sich nicht an Oberflächlichkeiten wie dem Aussehen. Wolfgang Fischer

Info: www.wow-europe.com/de

Vergleich

The Burning Crusade	World of Warcraft	Guild Wars: Nightfall
PRO + CONTRA	**PRO + CONTRA**	**PRO + CONTRA**
+ 18 neue Instanzen	+ Riesige Spielwelt	+ Keine monatlichen Gebühren
+ Neue Talente für alle	+ Unzählige Quests	+ Erstklassiges PvP-System
+ Neue Gegenstände	+ Einsteigerfreundlich	- Eintönige Aufträge
- Noch höhere Suchtgefahr	- Hohe Suchtgefahr	- Hoher Schwierigkeitsgrad
93% MEHRSPIELER	**91%** MEHRSPIELER (ABGEWERTET)	**88%** MEHRSPIELER (ABGEWERTET)

WOLFGANG FISCHER

Mit *The Burning Crusade* ist es wie mit meinem ersten Handy. Anfangs dachte ich noch: „Wofür sollte ich das brauchen?" und „Ich kann auch ganz gut ohne leben". Ein fataler Irrtum, wie sich später zeigte. Wer einmal *The Burning Crusade* gespielt hat, kann sich *World of Warcraft* nicht mehr ohne die Erweiterung vorstellen. Endlich wieder leveln, neue Landschaften erkunden und besseren Gegenständen nachjagen. Blizzard ist es durch die perfekt ausgearbeiteten Inhalte sogar gelungen, den Suchtfaktor des Spiels nochmal deutlich zu steigern. Eines wird sich dennoch nicht ändern: Wer *WoW* noch nie mochte, der wird sich auch durch dieses hervorragende Add-on nicht bekehren lassen.

ANDREAS BERTITS

Obwohl *World of Warcraft* mein Sexualleben und wohl auch meine Ehe ruiniert, liebe ich dieses Spiel. Mit meinem Nachtelf Hansi durch Stranglethorn zu schlendern und Mobs zu looten, während mich meine Teammitglieder buffen, lässt mir die Hose aufgehen, macht meine Kollegen aber voll aggro. Wie sehr mir doch diese Sprache in Fleisch und Blut übergegangen ist und mir im Alltag weiterhilft. Vor allem bei der Kommunikation mit Jugendlichen. Aber weiter im Text: Mit *The Burning Crusade* kann ich jetzt endlich wieder von vorne anfangen, als schnieke Menstruations-, entschuldigen Sie, Blutelfe oder als Draenei. Oder ich levele meine Helden bis Stufe 70 in der neuen Scherbenwelt. Was will man als Süchtiger mehr?

The Burning Crusade

PREIS	Ca. € 35,-
TERMIN	16. Januar 2007
GENRE	Online-Rollenspiel
ENTWICKLER	Blizzard
VERTRIEB	Vivendi Universal
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,0 GHz, 512 MByte RAM, 8 GByte HD, Internetanbindung, Hauptspiel

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe, abgeschlossene Levels für Gruppen verschiedener Größen

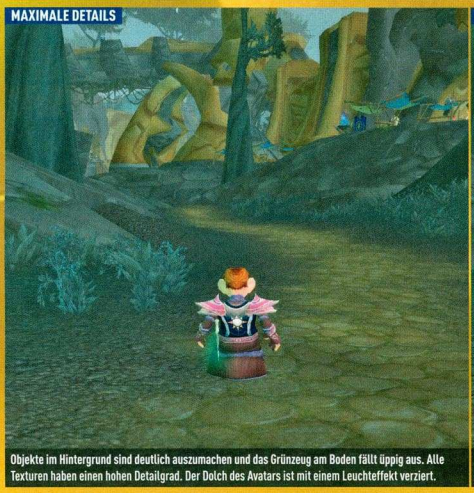
PREIS/LEISTUNG	92%
GRAFIK	81%
SOUND	90%
STEUERUNG	92%
EINZELSPIELER	–
SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Instanzen in der Regel sehr kurz	- 3%
- Neue Talente nur bei manchen Klassen sinnvoll	- 3%
- Flugreittiere erst für Level-70-Charaktere verfügbar	- 1%
=	=

HERAUSRAGEND
WoW ohne *TBC* ist wie Sex ohne OV. Mit anderen Worten: Asap kaufen!

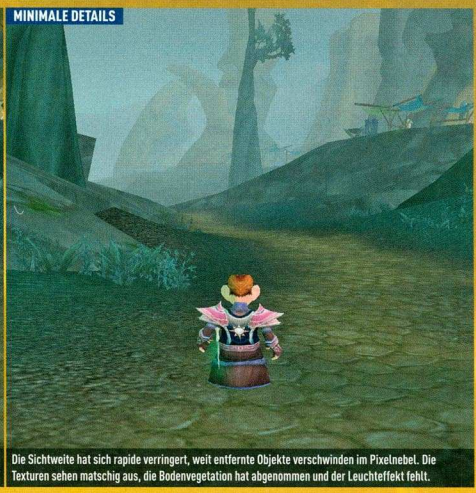
93% MEHRSPIELER

Prüfstand: WoW: The Burning Crusade

Wer sich auf den flammenden Kreuzzug nach Azeroth begibt, stößt auf viele inhaltliche Neuerungen. In puncto neuer Technik gibt es allerdings wenig zu entdecken, sodass die Hardware-Anforderungen nach wie vor sehr moderat ausfallen.



Objekte im Hintergrund sind deutlich auszumachen und das Grünzeug am Boden fällt üppig aus. Alle Texturen haben einen hohen Detailgrad. Der Dolch des Avatars ist mit einem Leuchteffekt verziert.



Die Sichtweite hat sich rapide verringert, weit entfernte Objekte verschwinden im Pixelnebel. Die Texturen sehen matschig aus, die Bodenvegetation hat abgenommen und der Leuchteffekt fehlt.

Tuning-Tipps

Um *World of Warcraft: The Burning Crusade* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 3 Gigahertz
- ☐ 1 Gigabyte Arbeitsspeicher
- ☐ Geforce 6600/7600 GT oder Radeon X1600 XT

Mit 2 GHz, 512 MByte Speicher und Geforce 6600/Radeon 9600 XT sollten Sie:

- ☐ Mit einer Auflösung von 800x600 spielen
- ☐ Das Multisampling auf „24-bit Farben 24-bit Tiefe 1x Multisampling" stellen
- ☐ Unter „Geländeentfernung", „Anisotropischer Filter", „Textur-Details", „Zauberdetailstufe" und „Wetter" „Niedrig" wählen
- ☐ Bei „Umgebungsdetails" und „Geländetextur" „Hoch" einstellen
- ☐ Die Option „Detail-Level" einschalten
- ☐ Alle Shader-Effekte, die Geländehervorhebungen, den Vollbild-Leucht- und Todeseffekt sowie den Trilinearen Filter aktivieren
- ☐ Die „Weiche Maussteuerung" ausschalten

Mit 2,5 GHz, 512 MByte Speicher und Geforce 6600 GT/Radeon X1600 XT sollten Sie:

- ☐ Als Auflösung 1.280x1.024 einstellen
- ☐ Bei Multisampling „24-bit Farben 24-bit Tiefe 1x Multisampling" wählen
- ☐ Den Regler für „Geländeentfernung", „Anisotropischer Filter" und „Wetter" auf den Mittelwert stellen
- ☐ Unter „Umgebungsdetails", „Geländetextur", „Textur-Details" und „Zauberdetailstufe" „Hoch" wählen
- ☐ Alle Shader-Effekte und „Detail-Level" einschalten

Mit 3,5 GHz, 1 GByte Speicher und Radeon X1950 XTX/Geforce 7900 GTX sollten Sie:

- ☐ Eine Auflösung von 1.600x1.200 einstellen
- ☐ Bei alle Optionen „Hoch" wählen respektive diese aktivieren
- ☐ „Anisotropischer Filter" auf „Hoch" stellen
- ☐ Bei „Multisampling" „24-bit Farben 24-bit Tiefe 6x Multisampling" wählen

Das Grafik-Optionsmenü von *The Burning Crusade*: die wichtigsten Schalter

1 Auflösung: Eine hohe Auflösung fordert die Grafikkarte und ihren Speicher. Daher sollten Besitzer einer schwachen Karte wie einer Geforce 6600/Radeon 9600 XT die Auflösung auf 800x600 reduzieren.

2 Geländeentfernung: Dies ist die wichtigste Option, um das Spiel auf langsamen Rechnern zu beschleunigen. Taktet Ihr Prozessor mit weniger als 2,5 Gigahertz, sollten Sie den Regler unbedingt auf „Niedrig" stellen.

3 Umgebungsdetails: Nicht nur der optische Unterschied zwischen hohen und niedrigen Umgebungsdetails ist gering. Die maximale Detailstufe kostet auch kaum Leistung, deshalb am besten immer „Hoch" einstellen.

4 Geländetextur: Da diese Einstellung praktisch keinen Einfluss auf die Performance hat, sollten Sie sie am besten immer auf „Hoch" belassen.

5 Textur-Details: Für plastisch wirkende Texturen mit hohem Detailgrad benötigen Sie mindestens eine Geforce 6600 GT/Radeon X1600 XT.

6 Detail-Level: Das Level-of-Detail-System sorgt dafür, dass die Fps-Zahl auch bei vielen Objekten auf dem Bildschirm konstant bleibt. Beträgt Ihre Prozessorleistung weniger als drei Gigahertz, setzen Sie hier einen Haken.

7 Zauberdetailstufe/Wetter: Diese Effekte fordern Prozessor-Rechenleistung. Spielen Sie mit einem leistungsschwachen Rechentriebwerk (2,5 Gigahertz oder weniger), stellen Sie „Niedrig" ein.

Leistung

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Nee, lass mal | Mies | Noch okay | Okay | Gut | Sehr gut | Optimal

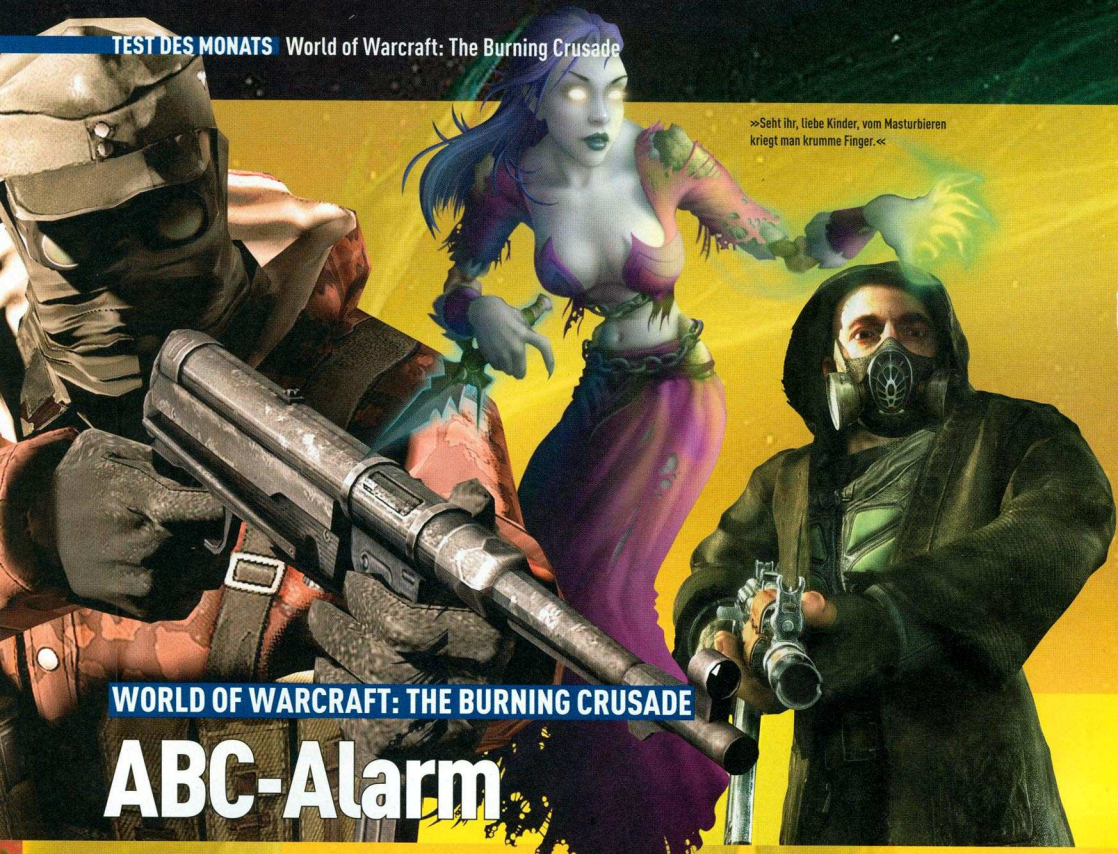
GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		EINSTEIGER-PC: Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro		AUFSTEIGER-PC: Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 Pro/XT		SPIELER-PC: Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE, X1800 GTO		HIGH-END-PC: Geforce 7800 GT/GTX, 7900 GT/GTX, Radeon X1900 XT/XTX, X1950 Pro/XTX	
		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024
ab 2 GHz	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 3 GHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab Core 2 Duo E6600 oder Athlon 64 4000+/X2 3800+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								

RAM

256 MByte | 512 MByte | 1.024 MByte | 2.048 MByte

LEISTUNGSMERKMALE

Bereits mit einem 3-Gigahertz-Prozessor, einer Geforce 7600 GT/Radeon X1600 XT und einem Gigabyte Speicher sind Sie für neue *WoW*-Rollenspiel-Abenteuer bestens gerüstet. Spieler mit einem sehr flotten 3D-Beschleuniger sollten dessen Leistung für einen hohen Grad der Kantenglättung nutzen. Schwächelt Ihre Rechenzentrale, reduzieren Sie die „Geländeentfernung" auf „Niedrig".



»Seht ihr, liebe Kinder, vom Masturbieren kriegt man krumme Finger.«

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

ABC-Alarm

Sie wollen bei *WoW* einsteigen und nicht als Anfänger verlacht werden? Lesen Sie dieses Glossar, dann bezeichnet Sie niemand als N00b!

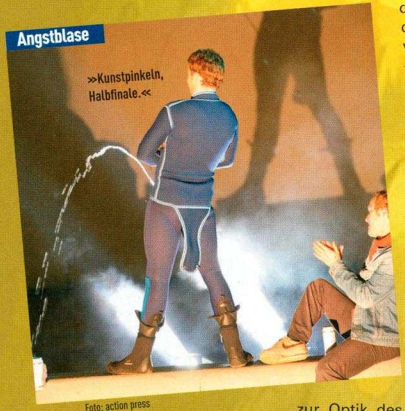


Foto: action press

A

ANGSTBLASE
Organ, das starken Harndrang verursacht, wenn man in Panik gerät. Das geschieht bei einem *World of Warcraft*-Spieler selten. Angst bekommt er nur, wenn sein Arzt unheilbaren Hodenkrebs diagnostiziert oder – noch viel schlimmer – mal wieder die Server gewartet werden und er zwei Stunden nicht spielen kann.

AVATAR
Die virtuelle Identität eines *World of Warcraft*-Spielers. Das Aussehen eines Avatars verhält sich stets diametral zur Optik des Menschen, zu dem das Alter Ego gehört: Siegfried, der strahlende Paladin, heißt also in Wahrheit Heidrun Müller und ist so fett, dass der Hintern noch 20 Minuten lang da ist, wenn sie einen Raum verlässt.

Bei der zarten Elfe Aphrodite indes steht im Personalausweis Manfred Schmidt. Er trägt Feinripp mit einem Hauch Gelb und Braun und kann sich auf dem Rücken einen Mittelscheitel fönen.

B

BLUTELF
Furchtbar rabiate Fußballmannschaft.

BLUTMAUL
Wir wollen das nicht näher ausführen, raten aber von Cunnilingus an bestimmten Tagen ab (besonders mit Heidrun).

BUFF
Fränkisch für Bordell; vgl. auch bekanntes Volkslied *Olé, mia foarn in Buff nach Bazelona.*

C

CHINAFARMER
Kinder, die in China von skrupellosen Geschäftemachern gezwungen werden, täglich zwölf Stunden *World of Warcraft* zu spielen, um virtuelles Gold zu verdienen. Dieses verkaufen Bandenchefs für echte Kohle auf Ebay. Hans Mustermann aus Berlin, Vorsitzender des Kinderschutzbundes, ist entsetzt: „Zwölf Stunden sind Wahnsinn! Wenn ich unseren zehnjährigen Sohn nach so kurzer Zeit vom Rechner zerren würde, würde er Rotz und Wasser heulen. Außerdem kriegt der kleine Spacko in zwölf Stunden gar nicht genug Asche zusammen, um meinen aufwendigen Lebensstil zu finanzieren!"

D

DD
Große Brüste.

E

EULENFLÜGELDICKICHT
Um bei der Gilde Champions of the Universe von Hänschen Klein aus Hirzenhain-Merkenfritz reinzukommen, müssen Sie mindestens acht Jahre alt sein, eine Level-1-Ratte getötet haben und über Skype folgenden Satz dreimal fehlerfrei hintereinander sprechen

können: Wenn dicke Nichten im dichten Eulenflügeldickicht dichten, dann dichten im dichten Eulenflügeldickicht dicke Nichten.

F

FREUNDE

Überflüssig zu erklären, *World of Warcraft*-Spieler haben so was nicht.

FROSTHAUCHSCHLUCHT

Geschlechtsorgan einer frigiden Untoten.

G

GNOME

Volk, deren Vertreter ungefähr so groß sind wie Peter Maffay. Gnome können sich toll aus Fallen befreien. Sie sollten aber in Gasthäusern nicht in größeren Gruppen am Tresen sitzen, sonst denken hereinkommende Orcs, der Kicker sei kaputt, und fangen an zu randalieren.

H

HOHESTAB DES WÄCHTERS

Worldofwarcraftisch für Morgenlatte.

I

INGENIEUR

Berufsklasse, deren Vertreter wie MacGyver die tollsten Sachen basteln. Mechanische Eichhörnchen als Haustiere etwa. Wir sind neidisch, der Versuch, uns eine Frau mit Dosenbierhalter zu backen (damit sie beide Hände für die Küche frei hat), schlägt immer wieder fehl.

J

JÄGER

Preisfrage: Was ist ein Jäger der Stufe 70? Na ein Jägermeister natürlich, muhahaha!

JUWELENSCHLEIFEN

Fachbegriff aus der Porno-Industrie für eine bestimmte sexuelle Spielart, die wir aus Jugendschutzgründen nicht näher erläutern dürfen (es tut aber saumäßig weh).

K

KRÄUTERKUNDE

Männer und Frauen, die in einem Supermarkt nur Basilikum, Majoran, Schnittlauch oder so'n Kram kaufen, nennt man Kräuterkunden.

L

LEBEN

Überflüssig zu erklären, *World of Warcraft*-Spieler haben so was nicht.

M

MOUNT

Der Vorname von Reinhold Messners nepalesischem Freund Everest.

N

NAME

Wie Ihr Charakter heißt, ist bei *World of Warcraft* enorm wichtig, schließlich wollen Sie von anderen Spielern ernst und auch mal in eine Gruppe aufgenommen werden. Wir empfehlen deshalb einen einfallsreichen, fantasygerechten Namen, zum Beispiel Kewler Masterchief-Killerkrieger, Tokiohotelfan12 oder Adolf.

O

ORCS

Die wahrscheinlich einzigen Lebewesen, die sich gern einen Wolf auf demselben reiten. Danach gehen sie sehr breitbeinig, Orcthopäden sprechen vom sogenannten Wolf-Gang.

P

PULLEN

Plural von Flasche.

PULLER

Kindersprache für ein flüssiges menschliches Ausscheidungsprodukt.

PURPURROTER SCHOCKER

Film mit Rocco Siffredi.

Q

QIRAJIRESONANZKRISTALL

Gehört wie der Xwpottehehefhegr-, Ögfjrerhqhewhfkjuklukulwps- und Yfjejwgdwöägresonanzkristall zu den sogenannten legendären Gegenständen.

R

REDEN

Schweigen ist Silber und Reden Glücksache, wenn ein Mensch es mit einem *World of Warcraft*-Fan versucht.

Mensch: „Hast du gehört, der James Brown ist verreckt!"

WoW-Spieler: „Echt? Hat er was Geiles gedroppt?"

S

SCHEIDUNG

Erklärung überflüssig, denn jeder verheiratete *World of Warcraft*-Junkie erlebt das formelle Ende einer Ehe früher oder später selbst (und kriegt das Urteil im Gerichtssaal dann gar nicht mit, weil er währenddessen dank W-LAN und Laptop gerade ein Grimmiges Karnickel der Gedärme besiegen muss, um Level 70 zu erreichen).

SEX

Überflüssig zu erklären, *World of Warcraft*-Spieler haben so was nicht.

T

TANK

Imperativ von tanken (Bier, Wein Schnaps, und so weiter).

U

UNTOTE

Schwerfällig staksende, oft unangenehm riechende Wesen, die gruselig aussehen und unverständlich grunzen. Quasi Altenheimbewohner, nur werden die in Azeroth nicht weggesperrt.

V

VERZAUBERKUNST

Ist die Kunst, Ausrüstung mit magischen Kräften zu versehen. Unser Chef kann das erstklassig. Er trägt nur einen Tag lang eine Socke, dadurch wird sie zum Strumpf des Pesthauchs und macht arkanen Schaden von 245 dps (damage per second = Schaden pro Sekunde).

W

WOW

Nicht nur eine Abkürzung für *World of Warcraft*, sondern auch ein Ausruf der Begeisterung. Wenn ein Mann bei einer LAN-Party eine hübsche Blondine erblickt, die gerade nackt *World of Warcraft* spielt zum Beispiel. Er bekommt eine Erektion und sagt: „Wow! Du bist ja heiß! Ich frage ganz direkt, weil du so offenherzig hier sitzt: Poppen?" Oder auch wenn ein *WoW*-Fan vorbeikommt. Er bekommt eine Erektion und sagt: „Wow! Das ist ja heiß! Du hast Donnerzorn, die Gesegnete Klinge des Windsuchers, verkaufst du mir deinen Account?"

X

XP

Die englische Abkürzung für Erfahrungspunkte heißt XP, neuerdings auch Vista.

Y

Y-CHROMOSOM

Dieses Gonosom ist dem gemeinen X-Chromosom weit überlegen. Männer haben eins, Frauen nicht – was vieles erklärt. Gut, das mag jetzt zwar einen Scheiß mit *World of Warcraft* zu tun haben, aber wir dachten uns, erklären wir doch einfach mal wieder, warum Männer die besseren Menschen sind.

YETIS

Neben Mount Everest die anderen Freunde von Reinhold Messner.

Z

ZWERG

Sind hervorragende Schatzsucher, müssen aber eine Sache beachten, weil sie so klein sind: Nie zu nahe vor einer Tauren-Frau stehen! Die Riesenweiber deuten das vielleicht als versuchte Cunnilingus und dann gibt's mächtig Ärger.

ZWILLINGSKOLOSSE

Verflucht große Brüste.

Harald Fränkel

Zwillingskolosse

»Kein schöner Anblick: Warzen.«

Foto: action press

Ein Föderationsraumschiff der Galaxy-Class. Im Hintergrund tobt eine Schlacht um die Raumstation Deep Space Nine.

»Anfängerfehler: Diskus nach oben werfen.«

STAR TREK LEGACY

Jim, beam mich weg!

VERGLEICH

Darkstar One

84%

BESSER

Freelancer

83%

BESSER

Die Serien sind Kult, die *Star Trek*-Lizenzspiele bis auf wenige Ausnahmen Durchschnitt. Sorgt *Legacy* für den erhofften Umschwung?

Um es vorwegzunehmen: Die Antwort lautet nein. Und das, obwohl *Star Trek Legacy* auf dem Papier eine Menge zu bieten hat: professionelle Sprecher, über 60 authentische Raumschiffe und eine Story, die sich über alle Serien-Epochen erstreckt. Klingt nach einem echten Leckerbissen für Fans, entpuppt sich bei näherem Hinsehen jedoch als Lizenzgewürge mit langatmigen Kämpfen, die das Attribut Action nur selten verdienen.

KÜNSTLICHE DUMMHEIT

Spielerisch erwartet Sie bei *Star Trek Legacy* ein recht simpler Weltraum-Shooter mit sich ständig wiederholendem Spielablauf. Gegner anvisieren, aus allen Rohren feuern und weiter zum nächsten Ziel. Hier und da beamen Sie Leute durch die Gegend oder scannen einen Planeten, aber das war's auch schon. Um das Ganze ein wenig interessanter zu machen, stellt man Ihnen bis zu drei weitere Raumschiffe zur Seite, die Sie in die Weltraumschlachten führen. Wer jetzt erwartet, dass *Legacy* damit eine taktische Komponente bekommt, den müssen wir enttäuschen. Solange die KI-Kollegen am Heck Ihres Raumschiffes hängen und gelegentlich auf Kommando einen Gegner unter Feuer nehmen sollen, ist alles in Ordnung. Probleme gibt es erst, wenn Sie die Miniflotte teilen müssen, weil es die Mission so vorsieht. Ihnen stehen nur zwei Kommandos zur Verfügung: „Flieg dorthin" und „Flieg dorthin, aber bitte Warp-Geschwindigkeit". Und genau das machen die KI-gesteuerten Raumschiffe dann auch – und keinen Strich mehr. Es kommt vor, dass ein als Eskorte eingeteiltes Schiff treudoof hinter seinem Schützling herfliegt, ohne zu reagieren, wenn Feinde diesen angreifen. Eine simple Taktik-Option, etwa „Ziel beschützen", hätte hier Wunder gewirkt. Sie haben keine andere Wahl, als hektisch zwischen den Raumschiffen hin und her zu schalten, um sicherzustellen, dass Aufträge nicht an der Dummheit der KI scheitern. Nach jeder erfolgreichen Mission für die Föderation erhalten Sie Befehlspunkte, die Sie in neue Raumschiffe für Ihr kleines Flottenkommando investieren. Eine Möglichkeit, die zur Verfügung stehenden Schiffe zu konfigurieren oder zu verbessern, sucht man vergebens.

AGIL WIE OTTFRIED FISCHER

Abseits vom Missionseinerlei sorgen Mehrspielerschlachten über Netzwerk und Internet für Abwechslung. Gelangweilte Solo-Kapitäne können sich per Deathmatch im Gefechtsmodus gegen den Computer austoben. Auch hier offenbart sich schnell das Hauptproblem von *Star Trek Legacy*. Obwohl Ihnen Raumschiffe von vier Rassen zur Verfügung stehen, steuern sich alle gleich unspektakulär und oftmals unheimlich träge. Das erscheint bei einem Borg-Cubus noch sinnvoll, ist bei einem klingonischen Bird of Prey oder bei leicht bewaffneten, auf Schnelligkeit ausgelegten Romulaner-Schiffen aber schlichtweg absurd.

BILLIGPRODUKTION

So durchdacht die von renommierten Autoren verfasste Hintergrundgeschichte zu *Star Trek Legacy* auch sein mag: Der Funke springt nicht über. Was die Serien so besonders macht, sind die fein ausgearbeiteten Charaktere und deren Interaktion. Davon ist im Spiel nichts zu spüren. Hier steht nur der jeweilige Captain im Mittelpunkt, relevante Nebencharaktere von Format muss man mit der Lupe suchen. Ein absoluter Atmosphärekiller sind zudem die todlangweiligen Zwischensequenzen in Spielgrafik. Diese ziehen sich gern mal über zwei Minuten hin. Zwei Minuten, in denen nur vor sich hindümpelnde Raumschiffe zu sehen und oft langweilige Dialoge zu hören sind. Für schöne Rendersequenzen und eine angemessene *Star Trek*-typische Präsentation hat das Budget wohl nicht mehr gereicht.

Zwei Föderationsraumschiffe (oben und unten) nehmen gemeinsam einen Romulaner aufs Korn.

Die erste Enterprise unter dem Kommando von Captain Archer befindet sich unter heftigem Beschuss.

Picards Enterprise liefert sich ein Duell mit einem romulanischen Bird of Prey.

Man spricht (auch) Englisch

Englisches Original und deutsche Synchronisation – *Star Trek Legacy* bietet beides auf einer DVD.

Für die englische Fassung von *Star Trek Legacy* gewannen die Macher sämtliche Schauspieler, die die im Spiel enthaltenen Kapitäne Kirk, Sisko, Janeway, Archer und Picard in den Serienvorlagen verkörperten. Die deutsche Synchro bietet nicht ganz so viel Authentizität. Publisher Ubisoft gelang es lediglich, die deutschen Sprecher von William Shatner (Gert-Günther Hoffman) und Patrick Stewart (Rolf Schult) zu verpflichten. Die übrigen Rollen übernahmen weniger bekannte, aber dennoch ebenso professionelle Sprecher.

FEHLER IM SYSTEM

Billig wirken auch einige Grafikeffekte im Spiel, besonders das vollmundig auf der Spielhülle angekündigte Schadensmodell der Raumschiffe. Treffer an der Außenhaut wirken wie aufgeklebte, schlecht texturierte Geschwüre. Die äußerlichen Beschädigungen treten darüber hinaus bei eigenen Schiffen viel zu häufig auf, wirken sich aber fast nicht auf die Funktionstüchtigkeit aus. Schon nach wenigen Schusswechseln sehen Raumschiffe aus, als wären Sie reif für den Schrottplatz. Ein weiteres Ärgernis sind die seltsamen Größenverhältnisse. Die Schiffe sind im Vergleich zu den Planeten und Sternenbasen geradezu riesig. Was zudem aus der Ferne noch einigermaßen gut aussieht, entpuppt sich bei naher Betrachtung als hässlicher Texturbrei. Ein weiteres kleines Detail, das wertungstechnisch zwar kaum ins Gewicht fällt, aber zeigt, wie lieblos die Entwickler gearbeitet haben, ist der Geschwindigkeitseffekt. Fliegt man etwas schneller, sieht man – wie aus *Star Trek* und anderen Science-Fiction-Serien gewohnt – die Sterne als Punkte oder Striche vorbeiziehen. Dummerweise haben die Entwickler vergessen, diesen Effekt in der Nähe von Planeten in den Hintergrund zu stellen. Das Spiel ist voll von derartigen Ungereimtheiten, die keineswegs nur auf die Grafik beschränkt sind. Einziger optischer Lichtblick sind einige Waffeneffekte und die richtig gut gelungenen Schiffsmodelle. Wolfgang Fischer

Info: www.ubisoft.de

Die gute alte Enterprise von Captain Kirk braust durchs All.

WOLFGANG FISCHER

Star Trek Legacy ist eine Enttäuschung, ganz besonders für Fans. Verstehen Sie mich nicht falsch: Das Spiel ist gerade noch okay, verschenkt aber unheimlich viel Potenzial. Wer spielt schon gern eine actionorientierte Weltraumballerei, wenn sich die Schiffe steuern wie trächtige Elefantenkühe auf einem Hindernisparcours. Das größte Ärgernis ist für mich die untaugliche KI der Flottenkollegen, die weniger Initiative zeigen als manch Arbeitsloser auf Jobsuche. Das Warten auf ein gutes Spiel mit *Star Trek*-Lizenz geht weiter.

Star Trek Legacy

PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	20. Dezember 2006
GENRE	Action
ENTWICKLER	Mad Doc Software/Bethesda
VERTRIEB	Ubisoft
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,4 GHz, 512 MByte RAM, DirectX9-kompatible Grafikkarte, Win XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Weltraumgefechte im Netzwerk und Internet für bis zu vier Spieler

PREIS/LEISTUNG	72%
GRAFIK	57%
SOUND	75%
STEUERUNG	57%
MEHRSPIELER	56%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Schwache Mitstreiter-KI	-13%
Eintöniger Spielablauf	-11%
Ungenügendes Befehlssystem	- 9%
Träge Steuerung	- 8%
Langweilige Zwischensequenzen	- 3%
Fehlerhafte Missionsbeschreibungen	- 2%
=	

AUSREICHEND

Gute Lizenz, schwaches Spiel. Sogar Fans sollten sich diesen Ausflug ins All gut überlegen.

54%
EINZELSPIELER

»Mit Vorsicht zu genießen: Last-Minute-Reisen ins Bermuda-Dreieck.«

Mithilfe eines Köders können Sie einen Riesenkraken anlocken. Dieser attackiert mit Begeisterung Ihre Gegner.

TORTUGA: TWO TREASURES

Ewige Yacht-Gründe

PC ACTION BETA-TEST

VERGLEICH
Sid Meier's Pirates!
83%

BESSER

SCHLECHTER
Age of Pirates
65%

Seit 2003 sind – *Fluch der Karibik* sei Dank – Piraten wieder voll im Trend. *Tortuga* will auf dieser Erfolgswelle mitschwimmen. „Klar soweit?" Eigentlich sollte uns die fertige Version von *Tortuga* rechtzeitig zum Testen vorliegen. Da dunkle Mächte, die deutsche Post oder eine andere Art höherer Gewalt dies verhindert hat, mussten wir mit der Vorschau-Version vorliebnehmen. Den Test der endgültigen Fassung lesen Sie voraussichtlich in der nächsten PC ACTION.

SEEMANNSGARN

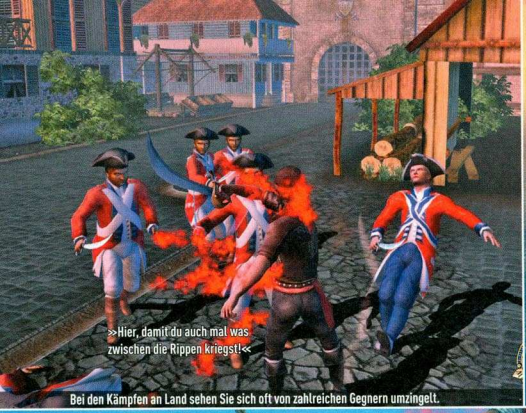
Thomas „Hawk" Blythe ist Pirat. Mit seinem Schiff „Hawkwind" [*Anm. d. Textchefs: So heißt auch die Mutter aller Spacerockbands. Anhören!*] und seiner Geliebten Sangua an Bord segelt der Kapitän unter der Flagge des berüchtigen Freibeuters Blackbeard. Bei einem Spezialauftrag verrät Blackbeard seinen treuen Gefolgsmann Hawk und überlässt ihn dem Henker. Anders als Saddam kämpft Hawk sich seinen Weg frei und schwört Rache. Nur mit einem Beiboot ausgerüstet, tritt er die Verfolgung Blackbeards an. Ein mutiges Kerlchen, dieser Hawk!

STEUER, MANN!

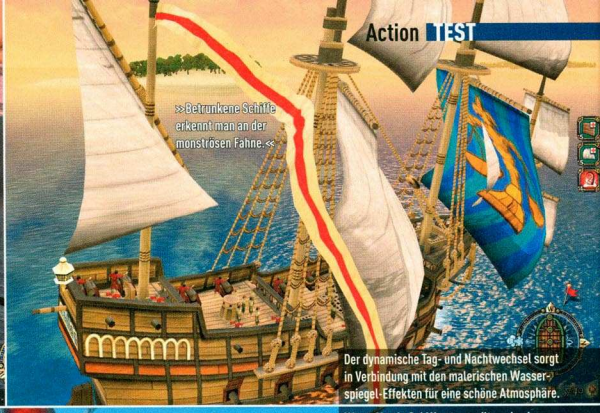
Sie steuern Ihr Schiff über den Ozean, versenken gegnerische Schiffe oder entern sie. So geht's von einem storyrelevanten Ort zum nächsten. Dabei achten Sie auf Riffe und machen sich den Wind zunutze. Geht man an Land oder entert ein Schiff, wechselt das Spiel in die Verfolgerperspektive. Hier übernimmt der Spieler nun die direkte Kontrolle über Hawk. Im Enterfall fechten Sie sich quer über das Kutterdeck durch die feindlich gesinnte Mannschaft. Am Ende stehen Sie dem gegnerischen Kapitän Mano a Mano auf der Brücke gegenüber ... Das Fechten in *Tortuga* ist sehr actionlastig und entsprechend simpel gehalten. Mit der linken Maustaste schlagen Sie zu, mit der rechten blockt man. In den meisten Fällen genügt es jedoch, die linke Maustaste im Akkord zu drücken. Für etwas mehr Komplexität beim Kampf mit der Klinge sorgen Spezialangriffe, die Sie im Laufe der Zeit lernen. Doch Fechten ist nicht die einzige Möglichkeit, Bösewichte schneller zum Klabautermann zu befördern. Sie können sich eine schmucke Pistole sowie andere nützliche Gegenstände kaufen, die Ihnen das Leben leichter machen. Sind Sie beispielsweise von einer übermächtigen Schar Gegner umzingelt, werfen Sie einfach eine Bombe, die alle in der Nähe befindlichen Widersacher für kurze Zeit einschlafen lässt.

PIRATERIE!?

Auch beim Kampf zu Wasser greifen Sie in *Tortuga* zu originellen Mitteln. So schmeißen Sie explodierende Fässer von Bord, um Verfolger abzuwimmeln. Auch sehr beliebt: Krakenköder. Ja, Sie haben richtig gelesen. Nachdem Sie den Köder abgeworfen haben, taucht nach wenigen Sekunden ein



Bei den Kämpfen an Land sehen Sie sich oft von zahlreichen Gegnern umzingelt.



Der dynamische Tag- und Nachtwechsel sorgt in Verbindung mit den malerischen Wasserspiegel-Effekten für eine schöne Atmosphäre.

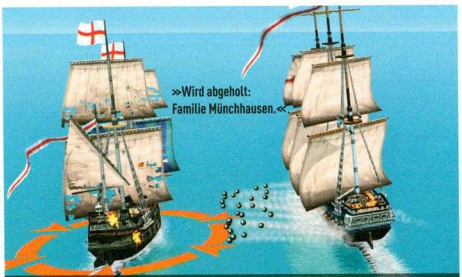
Wenn Sie ein Schiff entern, gilt es, in einem Fechtduell auf Leben und Tod den gegnerischen Kapitän zu besiegen.

riesiger Krake auf. Der greift eines der feindlichen Schiffe in der unmittelbaren Umgebung an. *Fluch der Karibik* lässt grüßen.

DAS WORT ZUR TECHNIK

Die Optik des Spiels ist ein zweischneidiges Schwert. Einerseits ist *Tortuga* sehr hübsch anzusehen, wenn man im dynamischen Tag- und Nachtwechsel über die Meere segelt. Das Aussehen der Charaktere hingegen ist, gemessen am aktuellen Stand der Technik, nicht das Optimum. Auch beim Design der recht leblos wirkenden Umwelt hätten ein paar weitere Details nicht geschadet. Die Soundausgabe ist zufriedenstellend, mehr aber nicht. Da wir, wie erwähnt, nur eine unfertige Vorschau-Version von *Tortuga* vorliegen hatten, ist es nicht fair, technische Mängel anzukreiden. Diese könnten schließlich bis zum angepeilten Erscheinungstermin am 26. Januar verschwunden sein. In der uns zugänglichen Fassung gab es zumindest hin und wieder einige Grafikfehler und auch einen Spielabsturz. Ansonsten hinterließ *Tortuga: Two Treasures* aber einen ansprechenden Eindruck. Wenn Ascaron es schafft, die wenigen Fehler zu beheben (wovon wir Berufsoptimisten selbstverständlich ausgehen), steht Ende Januar ein feines Action-Adventure mit nettem Piraten-Flair in den deutschen Läden, das auch Landratten gefallen dürfte. Dennis Blumenthal

Info: www.tortugagame.de/



Die Entscheidung in Seeschlachten fällt meist mittels Kanonenbeschuss.

DENNIS BLUMENTHAL

Arrr! *Tortuga* ist ein Piratenspiel, wie man es sich vorstellt. Man segelt über die Meere, bekämpft und entert Schiffe oder ficht um Leben und Tod. Dabei erlebt man ein spannendes Abenteuer um einen sagenumwobenen Schatz. *Tortuga* ist zwar kein Titel, den jeder braucht, aber all jenen, denen *Fluch der Karibik* gefallen hat und die ein Faible für Piraten haben oder einfach nur ein gutes, neues Action-Adventure suchen, lege ich *Tortuga* ohne Bedenken ans Herz. „Nananana, wir sind schlimme Schurken, trinkt aus Piraten, joho!"

Tortuga: Two Treasures

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	26. April 2007
GENRE	Action
ENTWICKLER	Ascaron
VERTRIEB	Deep Silver
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
Pentium 4, 1,7 GHz, 512 MByte RAM, DirectX-9 Grafikkarte 64 MByte, 4 GByte HD, Win2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Ein wahrer Pirat teilt seine Beute nicht gern.

GRAFIK	81%
SOUND	76%
STEUERUNG	82%

TENDENZ

HERAUSRAGEND
SEHR GUT
GUT
BEFRIEDIGEND
AUSREICHEND
MANGELHAFT
UNGENÜGEND

Gelungenes Action-Adventure in Piratenmanier mit guter Story und vielen Möglichkeiten.

Der Magier Hugh Bliss (Mitte) ist in der Lage, seine Hautfarbe zu ändern. Diese Fähigkeit machen sich Sam und Max zu Nutze.

»Die Sehschwäche wurde Hugh Hefner zum Verhängnis.«

SAM & MAX: SITUATION COMEDY

Mach's mit dem Hund!

VERGLEICH

83%

BESSER

SCHLECHTER

78%

***Culture Shock* begeisterte *Sam & Max*-Fans erst vor kurzer Zeit. Mit *Situation Comedy* kommt nun die zweite Episode der Season 1.**

In *Sam & Max: Situation Comedy* erlebt das schräge Detektiv–Duo wieder einmal ein wahnwitziges Abenteuer. Ebenso wie *Culture Shock* bleibt auch die zweite Episode der ersten Staffel dem allgemeinen Stil von *Sam & Max* treu. Die verrückt gewordene TV-Moderatorin Myra hat sich in ihrem Studio verbarrikadiert, die Zuschauer als Geiseln genommen und ist nun nonstop auf Sendung. Wir verzichten an dieser Stelle auf einen Witz über Arabella & Co.

DU VERSTEHST?

Die Geschichte von *Situation Comedy* setzt da an, wo sie bei *Culture Shock* endete. Trotzdem sind Vorkenntnisse nicht zwingend erforderlich, um das Spiel zu meistern. Lediglich einige für die Handlung nicht relevante Details spielen auf die erste Episode an. Das Spiel ist wieder durchsetzt mit angenehm schwarzem Humor und herrlich amüsanten Dialogen. Wer beim Spielen nicht mindestens einmal vor Lachen fast vom Stuhl kippt, heißt entweder mit Nachnamen Beckstein oder versteht ganz einfach die Witze nicht. Verständnisprobleme mögen tatsächlich auftreten, sollten Sie in Englisch nicht allzu begabt sein. Doch dadurch, dass das Spiel nicht ins Deutsche übersetzt wurde, bleibt die sehr gelungene originale Sprachausgabe erhalten und wird nicht – wie so oft – durch laienhafte Synchronisation verhunzt. Trotzdem ein schwacher Trost für Englisch-Unkundige.

IT'S TOO EASY!

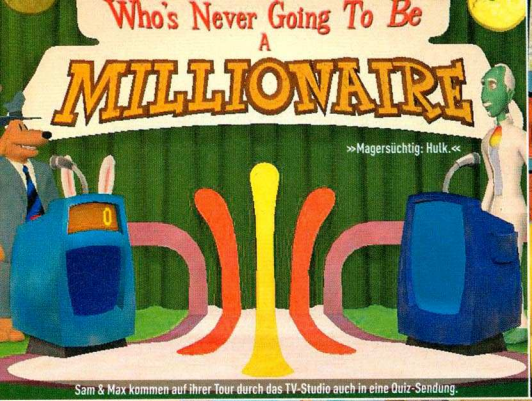
Die Rätsel sind im Großen und Ganzen sehr gut gelungen. Verständlich, in sich logisch, stellenweise aber leider viel zu leicht, um wirklich zu fordern. Doch auch beim Rätseldesign punktet *Sam & Max* mit seiner wohl größten Stärke: dem Humor. Bei anderen Adventures sehen Sie sich oft mit Aufgaben à la „Verbinde Stock mit Stein und tue das und das" konfrontiert. Anders in *Situation Comedy*. Ein Beispiel: Um in das TV-Studio zu gelangen, müssen Sie die Hauptrollen für eine Serie bekommen. Beim Vorsprechen sprühen Sie sich Rasierschaum vors Maul, um Tollwut zu simulieren oder beschießen Max mit dem Tränengaswerfer, um die Emotionen wie Weinen möglichst glaubwürdig herüberzubringen. Haben Sie die Rollen erst mal, hört der Spaß aber nicht auf. Ohne vorherige Probe stellt man Sie vor die Kamera und Sie dürfen direkt eine Folge der Fernsehshow drehen. Damit das auch nicht zu leicht wird, muss Max noch einen total bescheuerten und unpassenden Werbesatz sinnvoll einbauen. Beim kleinsten Fehler ruft die Regisseurin „Schnitt!" und Sie dürfen die Szene von vorne drehen.

GUTE FRAGE

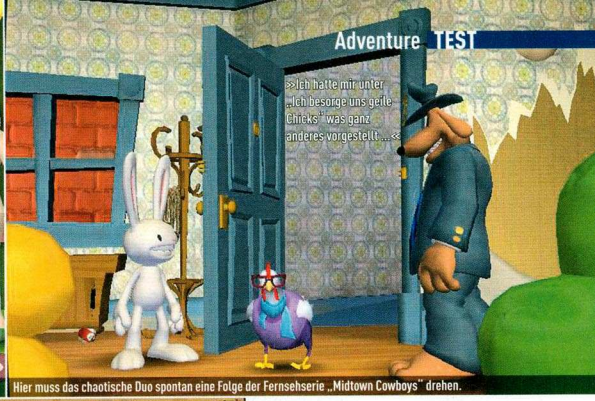
Im Lauf der Geschichte machen Sie noch einige andere TV-Shows durch. Beispielsweise auch *Wer wird niemals Millionär?*, eine Quiz-Show der besonderen Art. Hier stellt man Ihnen Fragen wie „Was ist der Sinn des Lebens?" oder „Wie viele Sandkörner gibt es auf der Erde, ausschließlich derer, die zur Zeit zum Bau von Sandburgen verwendet werden?" Da hilft kein Telefonjoker mehr. In der Sendung *Cooking without Looking* versuchen Sie sich schlußendlich noch als Fernsehkoch. Was Tim Melzer kann, können Sam und Max schon lange!

BEDIENUNG!

Doch trotz der verrückten Rätsel bleibt *Situation Comedy* ein typisches Point&Click-Adventure wie es im Buche steht. Das Inventar ist lobenswert einfach und bequem zu bedienen. Mit einem Klick auf den Karton links unten im Bild reihen sich sämtliche Gegenstände sauber am unteren Bildschirmrand auf. So hat man alles im Blick und die Objekte lassen sie sich problemlos ins Spielgeschehen einbinden. Auch die Zahl an Inventargegenständen bleibt stets überschaubar, was zwar die Komplexität und Aktionsmöglichkeiten stark einschränkt, gleichzeitig aber auch verwirrendem und zeitraubendem Mikromanagement vorbeugt.



Sam & Max kommen auf ihrer Tour durch das TV-Studio auch in eine Quiz-Sendung.



Hier muss das chaotische Duo spontan eine Folge der Fernsehserie „Midtown Cowboys" drehen.

In der Kochsendung „Cooking without looking" dürfen Sie nach eigenem Ermessen ein Gericht zubereiten.

DENNIS BLUMENTHAL

Es gibt ein paar Kultpärchen, die jeder kennen sollte. Beispiele dafür sind Jules Winnfield und Vincent Vega, Road Runner und Coyote – oder eben Sam und Max! Gelungeneren Humor finden Sie in kaum einem anderen Adventure: Wenn Hund Sam und Hase Max meinen Bildschirm unsicher machen, bessert sich meine Laune schon aus Prinzip. Mit *Situation Comedy* wird *Sam & Max* angemessen fortgeführt. Sehr schade finde ich, dass der Schwierigkeitsgrad der Rätsel allgemein niedrig gehalten ist. Wären die Rätsel etwas fordernder, würde das den Spielspaß und die Spieldauer steigern – aber eben auch Genre-Neulinge vergraulen. *Situation Comedy* ist ein Top-Adventure, das durch seinen Stil, seine Dialoge und seine Charaktere voll zu überzeugen weiß. Ich jedenfalls warte bereits sehnsüchtig auf die nächste Episode von *Sam & Max*!

FORTSETZUNG FOLGT

Wie bereits erwähnt, *ist Situation Comedy* die zweite Episode der Season 1. Was das bedeutet? Die Entwickler Telltale Games arbeiten zurzeit an der Season 1. Diese besteht aus sechs Episoden, welche in regelmäßigen Abständen nacheinander erscheinen. Ähnlich wie bei TV-Serien besitzt jede Episode eine in sich geschlossene Handlung, bietet aber gleichzeitig auch Bezüge zu früheren Teilen. So haben *Sam & Max*-Neulinge keine Verständnisprobleme und steigen direkt ins Spiel ein, auch ohne die Erfahrung aus früheren Episoden. Und Kenner vorangegangener Teile verstehen eindeutige Anspielungen auf ein früheres Abenteuer und erinnern sich grinsend zurück. Das Serienformat hat jedoch auch Nachteile. Die Episoden glänzen nicht gerade durch lange Spieldauer. Erfahrene Adventure-Spieler genießen nach geschätzten zweieinhalb Stunden den Abspann von *Situation Comedy*. Fairerweise muss man aber erwähnen, dass der Verkaufspreis der kurzen Spieldauer gerecht angepasst wurde. Umgerechnet schlägt eine Episode mit rund sieben Euro zu Buche. Bei Interesse greift man schließlich zur nächsten Episode. Nach Adam Riese macht das bei sechs Folgen einen Preis von gut 42 Euro für alle Downloads. Dafür hat man dann die komplette Season 1 mit geschätzten 15 Stunden Spieldauer. Somit liegt das Spiel fast wieder im Normalbereich, was Umfang und Preis angeht. Der Kreis schließt sich. Dennis Blumenthal

Info: www.telltalegames.com

Auf der Jagd nach der Rattengang „Skinbodies" steuern Sie für kurze Zeit einen Wagen und nehmen die Ratten unter Beschuss.

Sam & Max: Situation Comedy

PREIS	Ca. € 7,-
TERMIN	8. Januar 2007
GENRE	Adventure
ENTWICKLER	Telltale Games
VERTRIEB	Gametap/Telltale Games
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
SPRACHE/TEXT	Englisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,5 GHz, 256 MByte RAM, WinXP, 240 MByte HD, Internetzugang für den Download des Spiels.

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Traurig, aber wahr: Bei diesem Abenteuer sind Sie auf sich allein gestellt.

PREIS/LEISTUNG	79%
GRAFIK	82%
SOUND	83%
STEUERUNG	85%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Rätsel sind zu leicht	- 8%
Wenig Schauplätze	- 6%
Wenig Charaktere	- 4%

SEHR GUT
Kult-Adventure mit genialem Humor und einfachen Rätseln.

82%
EINZELSPIELER

Ob zu Wasser, auf dem Land oder in der Luft – mit Angriffen sollten Sie zu jeder Zeit von jeder Seite an jedem Ort rechnen.

»Eröffnet: Jagd auf Grüner Oktober.«

SUPREME COMMANDER

Groß, aber nicht artig!

»Merke: Bengalisches Feuer niemals nach unten halten.«

PC ACTION BETA-TEST

Tausende Einheiten, drei Fraktionen und ein Kommandant: Sie! Wir testeten, ob es sich lohnt, den Hintern für Ihre Rasse zu riskieren.

Klassiker wie *Starcraft* und *Total Annihilation* stehen in der Gunst von Strategen immer noch weit oben. Sie freuen sich seit der Ankündigung Ende 2005 auf *Supreme Commander*, den inoffiziellen Nachfolger von *Total Annihilation*. Entwickelt wird das Spiel von Chris Taylor und seinen Mannen bei Gas Powered Games.

Chris Taylor

Der witzige Kanadier war an der Entwicklung von Spielen wie *Dungeon Siege* beteiligt. Seine geistigen Ergüsse flossen auch in *Total Annihilation* ein, das als einer der Urväter und Meilensteine des Echtzeit-Strategie-Genres gilt. 1998 gründete er Gas Powered Games, 2005 kündigte das Studio *Supreme Commander* an.

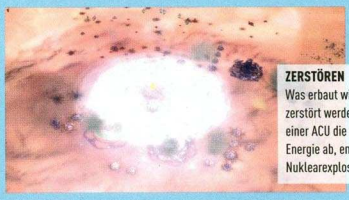
VORSICHT, KEINE NACHSICHT!

„Wir machen ein Spiel für Hardcore-Strategen und wahre Taktiker", sagte uns Spieldesign-Legende Chris Taylor während einer Präsentation seines neuen Echtzeit-Strategietitels *Supreme Commander* im vergangenen November. Ein Spiel für 0,000000146 Prozent der Computerspieler? Keineswegs, denn *Supreme Commander* ist auch für lernwillige und -fähige

So spielt sich Supreme Commander

Basen bauen, Basen verteidigen und Basen zerstören. Der Alltag eines Edel-Kommandanten ist schwerer, als man denkt.

AUFBAUEN
Der Großteil des Spiels widmet sich dem Basenbau. Während die ACU im Vordergrund steht, baut ein Techniker auf Stufe 3 ein Technikstufe-3-Kraftwerk.



ZERSTÖREN
Was erbaut wird, muss auch zerstört werden: Ziehen Sie einer ACU die komplette Energie ab, entsteht eine Nuklearexplosion.

In die Liste der größten Kriegsherren zu gelangen fällt einem nicht in den Schoß. Zuvor müssen Pläne geschmiedet, Feinde ausgetrickst und Verbündete geschmiert werden. Mit der ACU (Armored Command Unit) bauen Sie die Infrastruktur Ihrer Basis. Einige Kraftwerke und Masse-Extraktoren sind schnell in der Gegend platziert. Dann übernehmen die Techniker. Diese sind beweglicher und schneller als die schwerfällige ACU. Bereits nach kurzer Zeit sind Sie Herr über eine stattliche Armee. Nun heißt es: die gegnerische ACU suchen und zerstören. Dank der übersichtlichen Bildschirmmenüs haben Sie alles auf einen Blick. Kommt dann noch die Übersichtskarte ins Spiel, sollte einem erfolgreichen, strategischen wie taktischen Feldzug nichts mehr im Wege stehen. Ein Hoch auf die Maustasten! Gedrückt gehalten, formieren Sie mit ihnen Truppen, legen Pfade an und blasen zum kollektiven, zeitgleichen Angriff zweier Kampfgeschwader. Wollen Sie ausschließlich Kampfeinheiten wählen, ziehen Sie mit gedrückter linker Maustaste über den Bildschirm: Konstrukteurseinheiten bleiben inaktiv, es sei denn, Sie betätigen zusätzlich deren Auswahltaste. Bei *Supreme Commander* sind die Tastaturkürzel wegen des gemäßigten Kampfgeschehens nicht primär von Bedeutung. Wichtiger ist es, die Übersicht zu behalten und die nächsten Aktionen im Voraus zu planen. So steigt man schnell zum großen Führer und ausgezeichneten Kommandant seiner Truppenverbände auf.

Spieler ein Wuchtbrummer. Es führt Sie über Tutorials (Lernabschnitte) an die komplexe Thematik der Kriegsstrategie und -taktik heran.

DU SCHREIBST GESCHICHTE!

Nach Spielstart erwartet Sie ein schick gerendertes Video, das die Grundzüge hinter dem jahrhundertelangen Konflikt der zum Teil außerirdischen Aeon, der menschlichen United Earth Federation (UEF) und der technikbegeisterten Cybran erläutert. Die Sequenzen sind derzeit noch nicht lokalisiert, bestechen aber durch atmosphärisch gesprochene Texte. Anders als bei den meisten Genrevertretern gibt es keine Fraktion, die das Böse verkörpert. „Niemand ist von Grund auf böse, genauso ist es bei unseren Fraktionen", erläutert Taylor. Doch gerade hier liegt einer der größten Kritikpunkte des Einzelspieler-Modus: Es fehlt ein klar erkennbarer und immer präsenter Fiesling, der hassenswerter ist als die eigene Schwiegermutter zur Weihnachtszeit. Die Cybran sehen sich als Widerstandskämpfer gegen die Tyrannei der UEF und das erhabene Auftreten der Aeon. Die zuletzt Genannten meinen von sich, die auserwählte Rasse zu sein, und ein Frieden erfolge nur durch die totale Auslöschung aller Andersgläubigen. Und die UEF will lediglich ihre einstige Vormachtstellung zu Erdzeiten wiederherstellen und ausbreiten. Frei nach dem Motto: „Erst schlagen, dann fragen!" Wirklich überzeugende Grundlagen und Abwechslung bietet die Geschichte nicht. An dieser Stelle über die wenigen Wendungen und Lichtblicke im Verlauf der Handlung zu reden, würde der Geschichte den letzten Funken Spaß rauben. Aber als intelligenter, aufmerksamer Leser merken Sie es sicher bereits: Ein Bezug zur realen politischen Weltlage lässt sich nicht verleugnen.

ALLER ANFANG IST SCHWER

Was unterscheidet *Supreme Commander* von anderen Strategietiteln? Diese Frage ist durchaus berechtigt, doch auch dazu findet Taylor die passenden Worte: „Jede Bewegung sollte durchdacht sein. Ein unpräziser Zug, eine ungeplante Entscheidung und die Schlacht ist verloren." Jede der Rassen verfügt über eine ACU (Armored Command Unit), diese ist Bauherr, Resteverwerter und Verteidigungsmaßnahme zugleich. Der Spieler erschafft einige sogenannte Masse-Extraktoren, die einen der Rohstoffe des Spiels liefern, die „Masse" eben. Danach folgen typische Echtzeit-Strategieszenen, wobei Sie Energielieferanten errichten und Verteidigungswälle bauen. Sollten Ihnen Masse oder Energie ausgehen, werden sämtliche in Produktion befindliche Aufträge langsamer fortgeführt – deshalb sollten Sie für eine gesicherte Versorgung mit Rohstoffen sorgen. Dennoch: Kriege gewinnt man nicht nur durch Verteidigung!

EINHEITLICH

Damit es ordentlich Krach in der gegnerischen Basis gibt, stehen Ihnen auf jeder Seite Land-, Luft- und Wassereinheiten zur Verfügung. Die Fraktionen spielen sich relativ gleich, wobei das Hauptaugenmerk der UEF auf Landvehikel, das der Cybran auf Fußtruppen und das der Aeon auf Wasser- und Luftfahrzeugen liegt. Das Design der Truppen ist nicht sonderlich unterschiedlich. Hier wäre eine größere Differenzierung besser gewesen. Bereits während der Bauphase, die durch Techniker oder die ACU geleitet wird, geben Sie weitere geplante Vorgänge in Auftrag, zum Beispiel Truppen oder Technik-Erweiterungen. Während unseres Tests erwies sich diese Funktion als äußerst nützlich – wir forderten erst wenige Einheiten der Technikstufe 1 an, direkt danach erforschten wir die Technik-Erweiterung, um im nächsten Atemzug Einheiten der zweiten Stufe zu konstruieren. Das ewige Ankli-

PC ACTION-Testlogbuch
Supreme Commander

Ich erwarte viel von Chris Taylor und Gas Powered Games. Schließlich gefiel mir bereits *Total Annihilation* sehr gut. CHRISTIAN GURNTH

DIENSTAG, 09.01.2007 11:11 Uhr
Ich esse vegetarisches Gyros mit Pommes, lasse mir von der nackten Praktikantin die *FAZ* vorlesen und freue mich des Lebens. Wenige Minuten später: Beim täglichen Stuhlgang frage ich mich, wo die Testversion von *Supreme Commander* bleibt. Ich entdecke das *FHM* neben mir, sehe Keeley Hazell auf dem Cover und ganz plötzlich erscheint die vorherige Frage nicht mehr existenziell zu sein. Verwirrend!

DIENSTAG, 09.01.2007 11:42 Uhr
Tyrann Hesse brüllt mich in sein Büro. Herr Fränkel lacht und Fischer, die rechte und linke Hand des Teufels, grinst. Was geht da vor? Herrscher Hesse guckt mich an und sagt, mir stünde eine Menge Arbeit bevor. Ich habe Angst, kneife meine schönen Pobacken zusammen, verschränke die Arme und schaue wie ein verstörtes Rehkitz auf den Boden. Juchuuu, die Testversion von *Supreme Commander* ist eingetroffen.

DIENSTAG, 09.01.2007 13:01 Uhr
Ich erfahre, dass unser kleines Schwestermagazin ebenfalls einen Test von *Supreme Commander* plant. Schnellstmöglich mache ich mich auf den Weg ins Gamelab. Herr Burtchen sitzt dort und weint bitterlich, denn bei der DVD fehlt die Seriennummer. Ich klicke einfach mal so auf „Install", ohne eine der begehrten Nummern einzugeben. Oh, es klappt?! Typisch PC ACTION.

DIENSTAG, 09.01.2007 13:29 Uhr
Die erste Einzelspielerpartie läuft über meinen Bildschirm – stolze vier bis sieben Bilder pro Sekunde erquicken meine Netzhaut. Ich rufe bei THQ an und nerve: Danach installiere ich das Spiel im Büro vom Menschenfeind Hesse. Auch hier läuft es nicht flüssiger. Ich verschwinde wieder. Nach zwei Stunden bekomme ich es mit 13 Bildern pro Sekunde zum Laufen, leider hängt sich das Spiel gelegentlich auf. Schlecht, um ein fundiertes Urteil zu fällen. Wir entscheiden uns für einen Beta-Test und warten auf die Verkaufsversion – nur für Sie, liebe Leser.

MITTWOCH, 10.01.2007 08:35 Uhr
Was für ein geiler Mehrspieler-Modus! Nachdem ich die komplette Nacht durchgespielt habe und meine angsterfüllten Gegner ein ums andere Mal vernichten konnte, merke ich nicht, dass Praktikantin Tira hinter mir steht. „Verdammt, ist das Ding groß!", haucht sie. Ein kurzer Blick auf meinen Hosenstall – ich atme auf. Doch was meint die junge Dame? Den 86,7 Meter hohen Spiderbot der Cybran. Anmütig stampft er durch die Reihen der verfeindeten UEF und hinterlässt Schutt und Asche. Ich steh total auf die Massenschlachten.

DONNERSTAG, 11.01.2007 09:21 Uhr
Verdammt, die ersten Menschen treffen im Verlag ein. Ich habe erneut die Nacht durchgemacht. Wieso? Weil dieses Spiel mich so verdammt fesselt. Ich will immer mehr Einheiten, mehr Schlachten und mehr Mehrspielermodus. Der Einzelspielermodus ist für mich lediglich ein Gimmick. Eines steht bereits jetzt fest: Der Tag an dem die Verkaufsversion hier eintrifft, ist der Tag an dem ich meinen Urlaub einreiche – vorrausgesetzt sie ist fehlerfrei!

Stufe-4-Einheiten wie dieser Spiderbot benötigen in der Produktion oft fast 30 Minuten.

Hier befehligen wir eine bunte Mischung aus Cybran-Einheiten verschiedener Stufen.

cken der Gebäude bleibt somit erspart, was den Fokus auf das Taktieren legt. Bevorzugen Sie eine bestimmte Baureihenfolge? Bestätigen Sie lediglich das Wiederholungszeichen, dann pumpt die Fabrik Einheiten, bis die Rohre glühen. Sollten Sie unter Zitteranfällen oder extremer Grobmotorik leiden, gibt Ihnen *Supreme Commander* die Möglichkeit, Wegpunkte und geplante Bauten mittels Druck auf die Umstell-Taste zu verschieben. Ferner erhalten Sie alle Informationen zu den von Ihnen vergebenen Aufträgen: Wie lange dauert es, bis die Verstärkung eintrifft, und welchen Weg nimmt sie? Geschickte Schlachtenlenker bestücken ihre Armeen mit Einheiten unterschiedlichen Typs. Dadurch verringert sich die Eventualität, von hinterlistigen Plänen des Gegners überrannt zu werden und nicht das passende Konterexemplar dabeizuhaben. Jede der drei Rassen verfügt über Anti-Einheiten, um plötzlich auftretende Gegner auszuhebeln. Als besonders effektiv stellten sich beim Test die mobilen Flak- und Artilleriegeschütze heraus. So war es möglich, einige Basen mit wenigen Panzern und einer Fernkampf-Luftverteidigungsarmee zu vernichten. Hier muss definitiv nachgebessert werden. Ansonsten sind die Einheiten gut ausbalanciert, bis auf wenige Ausnahmen wie die experimentellen Spiderbots.

GUTE ZEITEN

Sollten Sie keine zwei Monitore besitzen, teilt sich der Bildschirm per Tastendruck.

SCHLECHTE ZEITEN

Umgebung, Fahrzeuge (hier ein Schiff der Aeon) und Einheiten wirken detailarm und steril.

Vergleich

Company of Heroes

PRO + CONTRA
- \+ Fesselnder Hintergrund
- \+ Fantastische Atmosphäre
- \+ Spannende Missionen
- \- Nur eine Kampagne

90% EINZELSPIELER

Supreme Commander

PRO + CONTRA
- \+ Intensive Gefechte
- \+ Intuitive Benutzerführung
- \+ Massenschlachten
- \- Stumpfe Geschichte

SEHR GUT EINZELSPIELER TENDENZ

Act of War: Direct Action

PRO + CONTRA
- \+ Interessantes Szenario
- \+ Nette Geschichte
- \- Schlechte Wegfindung
- \- Unübersichtliche Optik

79% EINZELSPIELER

»Will keiner mehr sehen: *Saber Rider und die Starsheriffs.*«

Diese Cybran-ACU hat derzeit nicht viel zu tun. Die Energie- und Masse-Abfertigung läuft, die Produktion der Truppen ist in vollem Gange.

Ein weiteres Problem: Befinden sich nur wenige Einheiten auf der Karte, funktioniert die Wegfindung gut. Sobald sich dort jedoch mehr als 100 Einheiten tummeln, versagt sie und Panzer behindern sich gegenseitig beim Fahren. Vielleicht ändern sich einige Dinge noch, denn uns lag zwar eine sehr weit fortgeschrittene Version des Spiels vor, deren Performance-Probleme und Mängel allerdings keine endgültige Wertung zuließen.

UND ES HAT „ZOOM" GEMACHT!

Um den Überblick zu behalten, nutzen Sie eine der coolsten und sinnvollsten Funktionen des Genres: den Zoom. Bei Bedarf zoomen Sie aus den bis zu 6.561 virtuellen Quadratkilometer großen Karten heraus, um folgende Angriffe besser zu planen. Mit wenigen Mausbewegungen sind Sie wieder nah am Geschehen (siehe Kasten: „So spielt sich *Supreme Commander*"). Sie nennen zwei Monitore Ihr Eigen? Prima, dann werfen Sie die Übersichtskarte auf den rechten und steuern links die Einheiten im Nahkampf. Unterbezahlte PC ACTION-Mitarbeiter und Hartz-IV-Empfänger erreichen per Tastendruck, dass sich das Bild teilt. Somit simuliert die Software ein duales Monitorsystem, die Sparversion der gelobten Kriegsübersicht.

DAS GELBE VOM EI?

Auch wenn wiederholende Floskeln nerven, wirken Soundtrack und Sprachausgabe bereits jetzt gut. Die Grafiken und die Geschichte sind zweckmäßig. Die wahre Stärke von *Supreme Commander* liegt im Mehrspieler-Bereich. Den will Gas Powered Games mit eigener Internetplattform (GPGNet) und dicker Netzwerkunterstützung vorantreiben. Wenn THQ die Lokalisierung hinbekommt, die derzeit schlechte Performance verbessert und die Einheiten ausbalanciert, nimmt sicherlich bald ein neuer Platzhirsch den Mehrspieler-Thron ein. Christian Gürnth

Info: www.supremecommander.de

Es wird Zeit für mehr Spieler!

ZUSAMMEN RICHTIG GUT!

In *Supreme Commander* gibt es Mehrspieler-Action bis zum Abwinken. Die künstliche Intelligenz verhält sich in den kooperativen Modi sehr gut und reagiert geschickt auf Täuschungsmanöver und Angriffe. Die von Gas Powered Games betriebene Internetplattform GPGnet verspricht interessante Funktionen, ähnlich Blizzards battle.net. Wenn die Jungs um Chris Taylor noch die Balance der Einheiten verbessern und der kooperative Modus für die Missionen zur erwarteten Bombe wird, erwartet uns ein Knaller. Gemeinschaftsliebende Echtzeit-Strategen reiben sich die feuchten Hände!

»Schlumpfhausen nach Gargamels Atomangriff«

Der Mehrspieler-Modus glänzt durch taktische Vielfalt. Hier setzt man voll auf Technik.

CHRISTIAN GÜRNTH

Ich hasse Zukunftsszenerien, ich hasse Strategiespiele, bei denen es unter anderem auf die pure Masse ankommt, und ich hasse es, mir neue Tastaturkürzel zu merken. Deshalb blieb ich bisher bei *Warcraft 3*, dem am besten ausbalancierten Mehrspielerspiel aller Zeiten. Nach den bisherigen *Supreme Commander*-Partien ändert sich eine Sache: Ich schenke *Warcraft 3* weniger Beachtung. Zugegeben, der Einzelspieler-Modus von *Supreme Commander* (oder *SupCom*, wie wir coolen Typen zu sagen pflegen) ist 08/15. Aber der Mehrspieler-Modus! Da wird der Hund in der Pfanne verrückt! Diese strategische Vielfalt! Zukunftsszenerien hasse ich aber nach wie vor.

ANDREAS BERTITS

Sie erwarten jetzt sicher einen Spruch wie: *Supreme Commander* ist genau mein Ding, denn die riesigen Einheiten erinnern mich an mein Genital. Nein, liebe Leser. Auf so ein Niveau lasse ich mich nicht herab. Vielmehr erinnert mich Chris Taylors neues Werk an die holde Weiblichkeit. Frauen fühlen sich gut an, bereiten Spaß und irgendwo klafft ein Loch. Im Fall des Spiels handelt es sich dabei um nichts Gutes: die kaum vorhandene Geschichte nämlich. Es fehlt der nötige Kick, der mich zwingt, immer weiterzuspielen, um zu erfahren, wie die Geschichte ausgeht. Dafür haut dieses Teil im Mehrspieler-Modus alles weg.

Supreme Commander

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	16. Februar 2007
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Gas Powered Games
VERTRIEB	THQ
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,8 GHz, 512 MByte RAM, 8 GByte HD, 128-MByte-Grafikkarte

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Internet- und Netzwerkspiele mit bis zu acht Spielern, kooperatives Lösen der Missionen

GRAFIK	71%
SOUND	80%
STEUERUNG	86%

TENDENZ

HERAUSRAGEND
SEHR GUT
GUT
BEFRIEDIGEND
AUSREICHEND
MANGELHAFT
UNGENÜGEND

In dieser Phase ein beeindruckendes Mehrspielerspiel mit sehr gutem Einzelspielerpart.

Ein deutscher Flammenbunker wehrt sich gegen den Angriff der Alliierten-Truppen.

JETZT DOCH NOCH!
Ursprünglich sollte *War Front: Turning Point* vor über einem Jahr erscheinen. Allerdings gab es Probleme mit dem damaligen Vertriebspartner CDV. Daraufhin übernahm 10tacle die Vermarktung, ließ das Spiel jedoch gründlich überarbeiten. *War Front* kommt jetzt definitiv am 8. Februar 2007.

WAR FRONT: TURNING POINT

Ein Spätzünder

AUF DVD
DEMO

Nackte, eingeölte Brüste mit steifen Nippeln fühlen sich fantastisch an. Entschuldigen Sie bitte den Einstieg, aber wie sonst soll man die Aufmerksamkeit des Lesers auf ein Spiel-Szenario im Zweiten Weltkrieg lenken? Besonders, da die Testversion von *War Front* mit einem Jahr Verspätung bei uns eintrudelte und sich die Frage stellt, ob es noch mit aktuellen Titeln mithalten kann. Auf den ersten Blick unterscheidet sich dieses Echtzeit-Strategiespiel nicht von *Blitzkrieg* & Co. Sie bauen Ihre Basis auf, stellen Kriegsmaschinerie her und jagen Ihre Panzer und Flugzeuge aufseiten der Alliierten oder der Achsenmächte in die Schlacht. Beide Parteien bieten je elf Einsätze. Dabei schreiben Sie die Weltgeschichte komplett um.

DEUTSCHE EINHEIT

Denn während die Engländer dem Adolf bei seinem totalen Krieg in der realen Welt die totale Abfuhr erteilt haben, gelingt den Nazis in *War Front* der Vorstoß nach London. Die britische Hauptstadt ist also besetzt und Hitlers Schergen basteln an geheimen Superwaffen. Ihre Majestät ist darüber natürlich „not amused". Genauso wenig wie die Amerikaner, die bekanntermaßen ohnehin überall Befreiungskriege starten. Also schließen sich die beiden Großmächte zusammen und erobern das Eiland zurück. Währenddessen erkennen einige Nazis, dass ihr österreichisches Oberhaupt

Das ist ja ein Déjà-vu-Erlebnis!

Gut geklaut statt schlecht erfunden: *War Front: Turning Point* bedient sich an klassischen Elementen beliebter Strategietitel.

Eine Kommandozentrale, Waffenfabrik, Kaserne: Bereits beim Aufbau der ersten Basis denkt der Spieler an die *Command & Conquer*-Reihe. Wirkliche Neuerungen gibt es nicht.

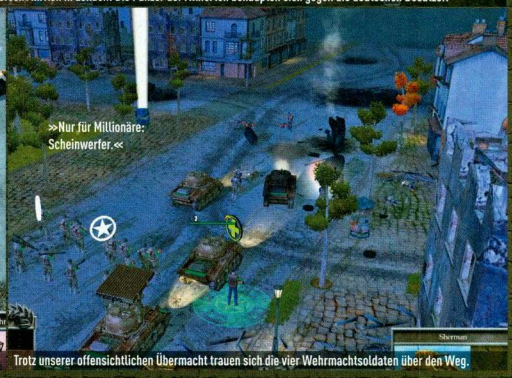
Extrem widerstandsfähige Helden unterstützen Ihre Armee mit Spezialfähigkeiten. An gegnerischen Helden beißen Sie sich dagegen die Zähne aus. Das erinnert an *Warcraft 3*.

Die häufigen Auseinandersetzungen mit vielen Einheiten auf dem Schlachtfeld erinnern an *Panzers* und *Blitzkrieg*. Ähnlich spielen sie sich auch ab, nur etwas schneller.

Ein Flugzeug wirft Fußtruppen über dem Zielort ab. So nehmen Sie schnell wichtige Punkte ein.

Ein Gefecht mitten in London: Die Panzer der Alliierten behaupten sich gegen die deutschen Besatzer.

Raketen- statt Kugelhagel: Die Achsenmächte überrennen mit purer Masse den Feind.



Trotz unserer offensichtlichen Übermacht trauen sich die vier Wehrmachtsoldaten über den Weg.

seinen Führerschein gar nicht verdient und formieren den Widerstand. Die Russen sind selbstverständlich auch mit von der Partie. Was die jedoch wollen, verraten wir an dieser Stelle nicht.

ECHTE MENSCHEN

Um die Geschichte möglichst nah an den Spieler zu bringen, personifiziert der Entwickler Digital Reality die speziellen Heldeneinheiten der beteiligten Parteien. Der deutsche Kadett Roland Hellmann etwa agiert an zwei Fronten: für die Wehrmacht und gleichzeitig gegen Hitler. Fragen Sie nicht, wie das geht. Aber die gerenderten Filme zwischen den Missionen und einige Sequenzen in Spielgrafik klären über Hellmanns Absichten im Laufe des Spiels auf. Bei den Engländern kommandieren Sie den Macho John Lynch, der zu jedem Anlass einen witzigen, wenn auch völlig klischeehaften Spruch parat hat. Genau diese Helden heben *War Front* ab von den namenlosen und somit vom Spieler distanzierten Einheiten eines *Blitzkrieg*. Jeder Held verfügt zudem über Spezialfähigkeiten, die Sie von Einsatz zu Einsatz steigern und ausbauen. Die einen schweißen angeschlagene Panzer wieder zusammen, andere kümmern sich um die Moral der Fußtruppen. Zusätzlich verfügen die Helden über besonders kräftige Wummen und Lebensenergie. Es bedarf schon einiger Feuerkraft, um John Lynchs Mundwerk zu stopfen. Beißt der Typ dennoch

So spielt sich War Front: Turning Point

Was macht man so im Zweiten Weltkrieg? Wir berichten direkt von der Front.

Sie stampfen eine Waffenfabrik aus dem Boden, schrauben 231.432 Panzer zusammen und überrennen damit den Gegner. Klassisches Element oder fehlendes Feintuning?

Neue Kriegsmaschinerie erhalten Sie durch Forschungen. Einige Einheiten, wie dieser Zeppelin oder der Kharkov-Panzer der Russen, versprechen Vorteile in der Schlacht.

Auf Wunsch setzen Sie sich in einen Geschützturm und steuern diesen aus der Ego-Sicht. Bei gewöhnlichen Einheiten geht das nicht. Laune macht's trotzdem!

PC ACTION-Testlogbuch
War Front: Turning Point

Gemischte Gefühle: Einerseits ist *War Front* richtig fesselnd, andererseits auch schnell langweilig.

ALEXANDER FRANK

DONNERSTAG, 04.01.2007 | 11:30 Uhr
Nach allen *Panzers, Blitzkriegen, Command & Conquers, Sudden Strikes* und *Companies of Heroes* dieser Welt freue ich mich über das Test-Muster von *War Front* wie ein Ossi, dem gerade seine hundertste Banane am Stück serviert wird. Auf Deutsch: Ich könnte kotzen. Chef Hesse muntert mich auf: „Macht nichts! Wenn du die Tastatur versaust, dann tippst du den Artikel eben über die Zeichentabelle von Windows. Mit der Maus!"

DONNERSTAG, 04.01.2007 | 13:30 Uhr
Seit zwei Stunden sitze ich vorm Rechner und klicke mit der Maus Buchstaben und Zahlen an. Ich habe schon zwei Sätze! Wenn ich bis morgen früh weitermache, wird mein Artikel fertig. Ist zwar nur ein Achtelseiter-Test eines anderen Spiels, aber ich mache Fortschritte.

FREITAG, 05.01.2007 | 10:57 Uhr
Ich installiere *War Front: Turning Point*. Zum Glück händigt mir Kollege Fränkel seine Tastatur aus. Ihre Klebrigkeit verrät mir: Er ist gerade mit dem Test von *Dream Stripper* (Seite 99) fertig geworden. Daraufhin fasse ich den Entschluss, *War Front* auf meinem eigenen Laptop zu installieren.

FREITAG, 05.01.2007 | 14:21 Uhr
Die ersten Missionen sind durch. Ich befreite London, kämpfte mich durchs Nazi-Deutschland und machte sogar einen Ausflug nach Italien. Die Geschichte ist interessant, auch wenn die Sprüche meines Helden so antiquiert sind wie Kollege Wollner. Dem gefällt das Spiel übrigens richtig gut, als er im Vorbeigehen auf meinen Monitor blickt. Keine Ahnung warum, normalerweise fasst er doch Strategie-Spiele nicht an. Vielleicht weil er heute wieder betrunken in die Redaktion gekommen ist?

MONTAG, 08.01.2007 | 11:03 Uhr
Die Gefechte sind richtig super! Ich produziere massenweise Panzer und anderes Kriegszeug und werfe es in die Schlacht. Dumm nur, dass die künstliche Intelligenz genau dasselbe versucht. Es artet in einem Wettrüsten mit anschließender Rush-Hour aus. Nachdem ich den Level 17 mal neustarte, geht mir das langsam auf den Senkel.

MONTAG, 08.01.2007 | 15:23 Uhr
Kollege Wollner setzt sich zu mir und meint, mit mir zusammen das Spiel testen zu wollen. Oh, Gott! Heute ist er nicht nur betrunken, er muss noch was anderes genommen haben! Na gut, was soll's ... Ich zocke weiter und erkläre ihm nebenbei, dass *War Front* im Zweiten Weltkrieg spielt, allerdings eine total andere Geschichte bietet und sich dadurch vom Genre-Einheitsbrei abhebt. Als ich mich zu ihm drehe, schnarcht Herr Wollner leise vor sich hin ... Zwei Stunden später schließe ich auch die deutsche Kampagne ab und habe ein komisches Gefühl. Irgendwie hinterlässt *War Front* einen zwiespältigen Eindruck. Zwar ist die Geschichte spannend, aber irgendwie spielt sich das Ganze trotzdem wie jeder andere Strategietitel. Als Herr Wollner aufwacht, teile ich ihm meine Gedanken mit. 30 Sekunden später schläft er wieder ein.

»Lepra-Party: Da fliegen die Fetzen.«

Obwohl unsere Panzer Deckung gesucht haben, erreichen uns die Raketen des Gegners.

ins Gras, rekrutieren Sie ihn in Ihrer Basis einfach neu. Vorausgesetzt, Sie verfügen über das nötige Kleingeld – diese Helden kosten nämlich ein Vielfaches der gewöhnlichen Einheiten.

DAS FLIEGT IN DIE LUFT!

Apropos Einheiten: Außer diversen historisch korrekten Maschinen, wie dem amerikanischen Sherman-Panzer oder dem deutschen Düsenjäger Messerschmitt, finden Sie diverse futuristische Vehikel im Arsenal. Dazu zählen Tarnkappenbomber, Riesenzeppeline oder Soldaten mit Raketenrucksäcken. Diese Soldaten fahren auf Knopfdruck gen Himmel auf und nehmen die feindlichen Fußtruppen unter Beschuss. Was haben wir geflucht, als wir verzweifelt versuchten, den fliegenden Feind zu treffen! Die wendigen Söldner sausen nämlich recht flott durch die Luft und sind nur schwer zu erwischen. Andere Spezialeinheiten haben es ebenfalls in sich. Etwa der russische Kharkov-Panzer mit seinen fünf (!) Geschütztürmen – die Maschine hält einem Angriff von gut zehn gewöhnlichen Sherman-Panzern stand. Und ein Shockfroster getauftes Fahrzeug wirkt wie eine fahrende Gefriertruhe: Sein Angriff vereist augenblicklich alle gegnerischen Truppen.

EINFACH ABSCHLACHTEN

Die Stärke von *War Front* liegt in den Gefechten. Sie verbringen nur wenig Zeit mit dem Basisbau. Kaum startet ein Einsatz, errichten Sie sofort vier bis fünf Gebäude, produzieren ein bis zwei Dutzend Einheiten und stürmen die Front. So geht's ab: Unsere amerikanischen Truppen bauen in-

GUTE ZEITEN

»Modern: Stalin-Orgel-Konzert in Stereo.«

Die Zwischensequenzen treiben die alternative Geschichte um den Zweiten Weltkrieg voran.

SCHLECHTE ZEITEN

»Gewähren keine Kredite. Sitzbänke.«

Die künstliche Intelligenz lässt zu wünschen übrig. Unser Luftfahrzeug schießt hier nicht auf die Feinde.

Vergleich

C&C: Generäle

PRO + CONTRA
- \+ Spannende Geschichte
- \+ Interessantes Szenario
- \+ Gute Balance
- \- Mangelnde Abwechslung

86% EINZELSPIELER

War Front: Turning Point

PRO + CONTRA
- \+ Alternatives Szenario
- \+ Gut erzählte Geschichte
- \- Mangelnde Balance
- \- Wenig Abwechslung

78% EINZELSPIELER

Blitzkrieg 2

PRO + CONTRA
- \+ Taktischer Tiefgang
- \+ Komplexe Gefechte
- \- Mäßige künstliche Intelligenz
- \- Langweilige Geschichte

75% EINZELSPIELER ABGEWERTET

Treffen zwei Armeen aufeinander, verwandelt sich der Schauplatz binnen weniger Augenblicke in einen Schrottplatz.

nerhalb weniger Augenblicke zehn Shermans, ebenso viele Bazooka-Soldaten sowie drei widerstandsfähige Matilda-Panzer. Anschließend rücken sie zum Flugplatz des Gegners vor. Unser Weg kreuzt den der Nazi-Truppen. Sofort eröffnen beide Parteien das Feuer. Da wir deutlich in der Übermacht sind, fliegen wenige Sekunden später Metallscherben der feindlichen Fahrzeuge durch die Luft. Wir ziehen weiter und sind uns unseres Sieges sicher. Falsch gedacht! Kurz vor der deutschen Basis empfangen uns die Hitler-Truppen mit Beschuss aus der Luft. Und an die deutschen Flugzeuge kommen wir nicht heran, da unsere Panzer partout keine Luftziele erfassen können. Mit derben Verlusten ziehen wir uns zurück. Die gegnerischen Flugzeuge lassen uns in Ruhe, dafür verfolgen uns Bodentruppen. Das ist ein Fehler! Bewusst locken wir Infanterie und Maschinerie der Deutschen aus ihrer Basis, drehen unsere Panzer-Armada um und pulverisieren die Verfolger innerhalb weniger Sekunden. Um keine weiteren Einheiten zu verlieren, ordern wir mithilfe unseres Helden einen Flugzeugangriff und bomben die feindliche Basis nieder. Gewonnen! Was Sie gerade gelesen haben, dauerte im Spiel etwa eine Viertelstunde. Kurz, aber richtig knackig!

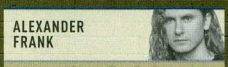
ÜBERMÄCHTE

Der virtuelle Weltkrieg schwächelt jedoch in einigen Punkten. Zum einen verkommen die Gefechte gerade in der Mitte des Spiels zur Standardkost. Basis aufbauen, ein paar Dutzend Panzer in die Schlacht werfen und damit den Gegner überrennen. Diese Schwäche kennen wir bereits seit dem ersten *Command & Conquer*. Auch die Balance kränkelt. Manche Einheiten, etwa die deutschen Mechs, sind einfach zu stark. Bestimmte Flugzeugtypen landen wiederum nach wenigen Schüssen auf dem Rumpf. Ein weiterer Kritikpunkt: Wirkliche Neuerungen suchen Sie vergebens. Fast alle Elemente des Spiels kommen einem bekannt vor (siehe Extrakasten auf S. 90: „Das ist ja ein Déjà-vu-Erlebnis!"). Loben können wir den Mehrspieler-Modus. Hier verlaufen die Gefechte ähnlich ansprechend wie in den Solo-Kampagnen. Ein Tipp: Wenn Sie nicht gerade ein Hardcore-Stratege sind, finden Sie mit *War Front* Freude und Freunde. Alexander Frank

Info: www.war-front.de

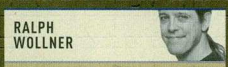
Die Einheiten bewegen sich recht langsam. Zum Glück bietet *War Front* eine Beschleunigungsfunktion.

Einige Spezial-Fahrzeuge wehrten sich erfolgreich gegen das Flugzeug. Diese Einheiten sollten Sie stets in Ihrer Angreifertruppe dabei haben.



ALEXANDER FRANK

Zugegeben, als man mich zum *War Front*-Tester erkor, dachte ich an Selbsttötung. Nicht etwa, weil ich was Schlechtes erwartete, sondern weil man mich mit dem Thema Zweiter Weltkrieg mittlerweile foltern kann. Allerdings gelingt Digital Reality eine gute Mischung aus Realität und Fiktion. Zudem beschränkt sich der Basisbau aufs Wesentliche, die Gefechte ziehen sich nicht unnötig in die Länge und die Geschichten zwischen den Einsätzen motivieren zum Weiterspielen. Eine Zeit lang machten mich die Mechs, Super-Panzer und Raketenrucksack-Soldaten richtig süchtig – vor allem im Mehrspieler-Modus. Auf Dauer fehlt dem Titel allerdings der nötige Tiefgang eines *Blitzkrieg*.



RALPH WOLLNER

Meine Güte! Die Rahmenhandlung ist genauso demotivierend wie der morgendliche Gesichtsausdruck von Herrn Frank. Doch dieser Kniff mit Geschichte umschreiben und so bringt doch tatsächlich ordentlich Salz in die ansonsten ausgelutschte Kriegssuppe. Ich bin ja nun wirklich kein guter Stratege, doch *War Front* hat mich überzeugt: Kaum Basenbau und nerviges Ressourcen-Management. Stattdessen Mission starten und ordentlich auf die Fresse kloppen. So mag ich das. Da mich eigentlich so gut wie nie ein Vertreter dieses Genres hinter dem Ofen hervorlocken kann, sagt das einiges. Kaufen Sie sich *War Front* und drehen Sie kräftig am Rad der Geschichte!

War Front: Turning Point

PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	8. Februar 2007
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Digital Reality
VERTRIEB	10tacle
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MByte RAM, 128-MByte-Grafikkarte, 3,5 GByte HD, Windows 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Bis zu zehn Generäle messen sich in den Modi Deathmatch, Eroberung und Geheimbefehle.

PREIS/LEISTUNG	80%
GRAFIK	78%
SOUND	79%
STEUERUNG	82%
MEHRSPIELER	81%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
– Wenig Abwechslung	- 7%
– Einige Balance-Probleme	- 6%
– Manche Einheiten unbrauchbar	- 5%
– Stellenweise doofe künstliche Intelligenz	- 2%
– Teils unfaire Gegner	- 2%

GUT
Eine unterhaltsame Neuauslegung der Weltgeschichte – ohne taktischen Tiefgang.

78%
EINZELSPIELER

Dank des detaillierten Schadensmodells ziehen Kollisionen Beulen, Kratzer und geborstene Scheiben nach sich.

XPAND RALLY XTREME

Schlammschlacht

PC ACTION PREISTIPP 3-2007

VERGLEICH Colin McRae Rally 2005 81% (abgew.)

BESSER Rally

SCHLECHTER Xpand Rally 73% (abgew.)

Nach über zwei Jahren bringt Techland endlich den Nachfolger von *Xpand Rally* auf den Markt. Hat sich das Warten gelohnt?

Mit 67 Wettbewerben, fünf Regionen, 20 Fahrzeugen und stolzen 800 Tuning-Teilen bietet das neue *Xpand Rally Xtreme* mehr, als man für 30 Euro erwartet. Obendrein lockt Techlands Flitzer mit einem umfangreichen Mehrspieler-Modus, in dem Ihnen alle Veranstaltungen der Karriere zur Verfügung stehen, aber nur maximal vier Piloten teilnehmen dürfen. Da Sie jedoch mit wenigen Ausnahmen – wie im Rallye-Sport üblich – nacheinander antreten, macht das in Sachen Spielspaß keinen großen Unterschied zum Einzelspieler-Modus.

MACH KARRIERE!

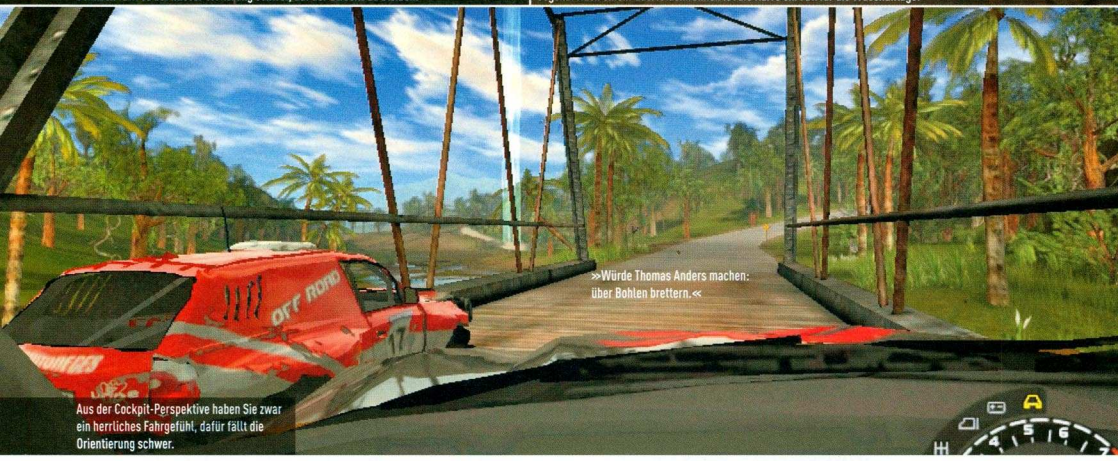
Klares Herzstück des Spiels ist der Karriere-Modus. Hier starten Sie mit einem mickrigen Budget und müssen sich erst mal eine Karre organisieren. Wegen der fehlenden Originallizenzen ist es gar nicht so einfach, die Fantasie-Autos zu identifizieren, weshalb man sie schnell miteinander verwechselt. Da Sie sich zu Beginn sowieso nur eine lahme Kiste der niedrigsten PS-Klasse leisten können, ist es eigentlich wurst, für welche Schüssel Sie sich entscheiden. Bevor es auf die Piste geht, haben Sie noch die Möglichkeit, Ihr Gefährt an die angezeigten Streckeneigenschaften wie Schotter, Asphalt, Regen oder Hitze anzupassen. Wegen der unübersichtlichen Darstellung verwirren die vielen Einstellungen sogar fortgeschrittene Spieler. Man fummelt sich anfangs Pi mal Daumen irgendetwas zusammen, in der Hoffnung, dass die Rechnung aufgeht. Mit ein wenig Übung ist es allerdings kein Problem, die richtige Kombination aus Aufhängung, Übersetzung und Federweg zu finden.

ENGE SECHS ÜBER KUPPE

Falls Sie die vom Programm gewählten Voreinstellungen nutzen, haben Sie einen völlig bescheuerten Glow-Effekt auf der Grafik. Dieser verleiht dem gesamten Spiel einen schnöde Plastik-Optik, die eher an Playmobile erinnert denn an ein ausgewachsenes Rennspiel. Deshalb: Effekte ausschalten und die Optik im ursprünglichen Stil bewundern. So sieht *Xpand Rally Xtreme* zwar immer noch nicht umwerfend aus. Doch viele Einzelheiten, etwa über die Straße sausende Rehe, aufgeschreckte Vogelschwärme und jubelnde Zuschauer, sorgen für eine angenehme Atmosphäre. So richtig Zeit, um die Details zu genießen, bleibt aber nur während der schön dargestellten Wiederholungsszenen nach den Wettkämpfen. Denn im Rennen haben Sie alle Hände voll zu tun, nicht am nächsten Baum kleben zu bleiben. Dies liegt vor allem an der sehr gewöhnungsbedürftigen Steuerung. Mit der Tastatur dauert es locker fünf bis sechs Rennen, bis man einigermaßen die Kontrolle über den Flitzer gewinnt. Vorher sorgt die seltsame Fahrphysik immer

Bei schlechtem Wetter tauchen Ihre Scheinwerfer die Umgebung in dynamisches Licht. Dennoch fällt es bei mieser Witterung schwer, auf der Strecke zu bleiben.

Wenn Sie geschmeidig durch die Kurven schlittern, wirbelt feiner Staub auf und Gesteinsbrocken fliegen durch die Gegend. Nach einem Querfeldeinrennen ist die Karre ein Fall für die Waschanlage.



Aus der Cockpit-Perspektive haben Sie zwar ein herrliches Fahrgefühl, dafür fällt die Orientierung schwer.

wieder für plötzliche Abflüge in die Botanik – ohne dass man eigentlich weiß, was man falsch gemacht hat. Mit der Zeit legt sich das zwar, aber ein richtig direktes Gefühl wie zum Beispiel bei *DTM Race Driver 3* oder *Colin McRae Rally 2005* kommt bei weitem nicht auf. Außerdem vermittelt die Gamepad- und Tastatur-Steuerung eher den Eindruck, dass die Autos über die Strecke schweben als ordentlich drüberzubügeln. Dieses Problem lässt sich mit einem Force-Feedback-Lenkrad leicht lösen. Selten spürte man Schlaglöcher und Spurrinnen so korrekt wie in *Xpand Rally Xtreme*. Außerdem lassen sich die Schlammschüsseln mit einem Lenkrad wesentlich exakter steuern.

MEISTER ALLER KLASSEN

Die polnischen Entwickler sind mit allen Wassern gewaschen: Da Genreprimus *Colin McRae* erst am 1. Juni 2007 mit *Dirt* an den Start geht, nutzt Techland die Zeit und schleudert den aufgepeppten zweiten Teil der *Xpand*-Reihe für gerade mal 30 Euro auf den Markt. Zeitgleich begleitet man das Rennspiel mit einer umfangreichen Online-Kampagne. Auf der am Ende des Artikels genannten Webseite sollen kontinuierlich Wettkämpfe stattfinden und sämtliche Rekorde dokumentiert werden. Um das Ganze noch interessanter zu gestalten, winken die Sponsoren mit wertvollen Preisen wie Rennsitzen, Lenkrädern und Grafikkarten. Respekt! Ralph Wollner

Info: www.xpandrally.com

Hals- und Beinbruch!

In *Xpand Rally Xtreme* kommen nicht nur Autos zu Schaden, sondern es geht auch den Piloten an den Kragen. Wie viel hält der Fahrer aus?

Rechts unten auf dem Bildschirm finden Sie eine Anzeige, die Ihnen Details über den Zustand des Fahrers verrät. Harte Kollisionen oder unglückliche Rempler gegen die Fahrertür ziehen entsprechende Verletzungen nach sich. Bei Frontalzusammenstößen verstaucht sich Ihr Schützling beispielsweise die Beine, das Gas- und Kupplungsspiel wird schwieriger. In schlimmen Fällen zieht sich der Ärmste Frakturen, Schleudertraumata oder Gehirnerschütterungen zu, das entsprechende Körperteil färbt sich rot ein. In solchen Fällen ist das Rennen gelaufen.

RALPH WOLLNER

Was haben *Xpand Rally Xtreme* und mein Gebiss gemeinsam? In beiden gibt es fette Schlaglöcher. In Techlands Schlammorgie machen die Dinger allerdings Spaß, denn selten hat sich der Untergrund so realitätsnah bemerkbar gemacht wie hier. Ohne ein gutes Lenkrad ist man allerdings aufgeschmissen: Trotz viel Übung fällt es mit der Tastatur schwer, den Wagen präzise zu kontrollieren. Für den Preis von 30 Euro ist das neue *Xpand Rally* jedoch ein feines Schnäppchen, das lange Spaß macht.

Xpand Rally Xtreme

PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	29. November 2006
GENRE	Rennspiel
ENTWICKLER	Techland
VERTRIEB	Deep Silver
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,8 GHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD, DirectX-9-kompatible Grafikkarte, DVD-Laufwerk, Win 2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Alle Rennen aus dem Einzelspieler-Modus frei kombinierbar; bis zu vier Teilnehmer; 1 Sp./DVD

PREIS/LEISTUNG	85%
GRAFIK	75%
SOUND	72%
STEUERUNG	59%
MEHRSPIELER	75%

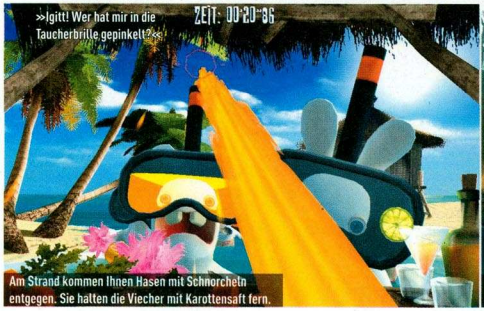
SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Mäßiges Geschwindigkeitsgefühl	- 6%
Schwierige Steuerung	- 6%
Keine Originallizenzen	- 5%
Unübersichtliche Menüs	- 3%
Teils unrealistische Fahrphysik	- 3%
Stellenweise zu schwierig	- 2%

GUT
Gewöhnungsbedürftiges Rennspiel mit tollem Schadensmodell und großem Umfang.

75%
EINZELSPIELER

Rayman Raving Rabbids



Am Strand kommen Ihnen Hasen mit Schnorcheln entgegen. Sie hatten die Viecher mit Karottensaft fern.

In diesem Minispielchen müssen Sie rechtzeitig hüpfen, um zu gewinnen.

LUKASZ CISZEWSKI

Ich kann mir gut vorstellen, dass ein gesellschaftstaugliches Minispielchen im *Moorhuhn*-Stil mit neuartigen Konsolen-Gamepads viel Spaß macht, doch mit Maus und Tastatur kommt bei den durchgeknallten Missionen in *Rayman Raving Rabbids* Party-Laune nur sehr zähflüssig auf.

VERGLEICH

SCHLECHTER

Crazy Burger
40%
SCHLECHTER

Die wilden Fußballkerle
35%

Falls Sie im Jahr 1995 noch die Vorschule besucht und ins Bett gepullert haben, ist Ihnen der erste Auftritt des französischen Spielcharakters Rayman sicherlich entgangen. Deshalb erläutern wir an dieser Stelle die Vorgeschichte für jüngere PC ACTION-Leser. Der Held der gleichnamigen Jump'n'Run-Serie hat weder Arme noch Beine, lediglich Hände und Füße schweben in der Gegend herum. Doch Rayman hat einige abgefahrene Sachen drauf. So fliegt die bunte Fantasiefigur mit seinen Propellerhaaren durch die Luft und boxt Gegner zu Brei. Aber diese Zeiten sind nun vorbei: *Rayman Raving Rabbids* hat mit dem ursprünglichen Hüpfspiel so viel gemein wie Michael Jackson mit natürlicher Schönheit. *RRR* ist nämlich eine simple Minispielsammlung, in der der abgefahrene Held Geschicklichkeitsaufgaben erledigt, um sich aus der Gewalt durchgeknallter Hasen zu befreien. Hört sich lustig an, ist es sogar auch. Sie werfen mit Kühen, schwingen in der Diskothek das virtuelle Tanzbein, reiten auf einem Warzenschwein oder versuchen sich im Seilspringen. Dabei fällt sofort auf, dass es sich hier um eine Konsolenumsetzung handelt. Bei manchen Spielchen fällt es ziemlich schwer, mit Tastatur und Maus die richtigen Kommandos hinzukriegen. Lukasz Ciszewski

Info: www.raymanzone.com

PREIS/LEISTUNG	64%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	70%	66%
SOUND	65%	
STEUERUNG	60%	
MEHRSPIELER	69%	EINZELSPIELER
GENRE		Geschicklichkeitsspiel
HERSTELLER		Ubisoft
PREIS		Ca. € 27,-
MINDESTENS		1 GHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD

Stoked Rider: Alaska Alien

PREIS/LEISTUNG	75%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	65%	61%
SOUND	51%	
STEUERUNG	74%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Sportspiel
HERSTELLER		Bongfish (Online-Vertrieb)
PREIS		Ca. € 20,-
MINDESTENS		1,6 GHz, 1 GByte RAM, 200 MByte HD, WinXP

Die ursprünglich als Werbeträger geplante *Stoked Rider*-Serie entwickelte sich zu einer festen Größe in der Snowboard-Szene. Mit *Stoked Rider: Alaska Alien* liegt der vierte Teil auf unserem Testtisch. Eine maue Präsentation trifft auf nervigen Sound und relativ gute Optik. Sie erstellen einen Fahrer und heizen auf der Jagd nach Punkten und Zeiten die Strecken hinab. Steuern lässt sich *Stoked Rider: Alaska Alien* am besten mit der Maus. Simulationsfreunde kaufen sich eine PhysiX-Karte oder schalten über F5 die Software-PhysiX-Eigenschaften ein. Christian Gürnth

Info: www.stokedrider.com

Biathlon Champion 2007

PREIS/LEISTUNG	63%	AUSREICHEND
GRAFIK	52%	51%
SOUND	32%	
STEUERUNG	41%	
MEHRSPIELER	52%	EINZELSPIELER
GENRE		Sportspiel
HERSTELLER		Sowhat!/Emme
PREIS		Ca. € 23,-
MINDESTENS		1,6 GHz, 256 MByte RAM, 1,3 GByte HD, WinXP

Für ganz Eilige kurz und knapp: Finger weg, es sei denn, Sie sind fanatischer Biathlon-Anhänger! Für alle anderen noch eine Erklärung: Im Fall von *Biathlon Champion 2007* fördert Schnee nicht die Durchblutung, sondern lediglich die Langeweile. All die Spielmodi, die Wettereffekte und die Statusanzeigen wie Puls und Atmung sind zwar schöne Ideen, doch durch die schwammige und zu simple Steuerung geht jegliches Spielgefühl flöten. Das als Zugabe beigelegte *Curling* bringt die Wertung auch nicht hoch. Christian Gürnth

Info: www.emme-deutschland.de

Wings over Europe: Cold War

PREIS/LEISTUNG	85%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	61%	61%
SOUND	58%	
STEUERUNG	68%	
MEHRSPIELER	69%	EINZELSPIELER
GENRE		Flugsimulation
HERSTELLER		Empire Interactive/Destineer
PREIS		Ca. € 40,-
MINDESTENS		650 MHz, 256 MByte RAM, 1,2 GByte HD, WinXP

Was wäre gewesen, wenn der Kalte Krieg eskaliert wäre? In *Wings over Europe: Cold War - Soviet Invasion* spielen Sie dieses Szenario durch. Zwölf wählbare Kampfjets, drei Kampagnen im Zeitraum von 1962 bis 1979, ein Zufallsgenerator für Missionen und ein Mehrspieler-Modus mit Kooperativ- und Eins-gegen-eins-Optionen stehen zur Verfügung. Da die Steuerung sehr simpel ist, bietet das Spiel eine hohe Einsteigerfreundlichkeit. Spaß macht es deswegen trotzdem nicht, da die KI mangelhaft und die Steuerung einiger Flugzeuge misslungen ist. Dennis Blumenthal

Info: www.empireinteractive.com

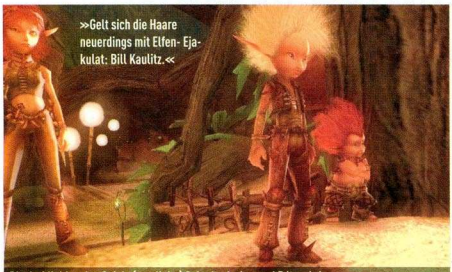
Battles in Normandy

PREIS/LEISTUNG	38%	UNGENÜGEND
GRAFIK	13%	37%
SOUND	25%	
STEUERUNG	8%	
MEHRSPIELER	35%	EINZELSPIELER
GENRE		Runden-Strategie
HERSTELLER		Strategic Studies Group/Incagold
PREIS		Ca. € 15,-
MINDESTENS		600 MHz, 256 MByte RAM, 300 MByte HD, Win98

Zu Zeiten des Zweiten Weltkriegs wären die Grafik und der Sound von *Battles in Normandy: Die Entscheidung* auf dem technischen Höchststand und das Spielprinzip aktuell. Hier schicken Sie nach *Risiko*-Prinzip Ihre Truppen rundenweise in den Kampf um den Norden Frankreichs. Das Ganze ist wegen der umständlichen Bedienung unspielbar. Da hilft auch die Einführung nichts: Die erklärt die überkomplizierte Steuerung genauso plausibel wie ein durchschnittlicher Talkshow-Gast die Astrophysik. Vergessen Sie's, außer Sie sind Masochist. Alexander Frank

Info: www.battlesinnormandy.com

Arthur und die Minimoys



Die drei Helden des Spiels (von links) Selenia, Arthur und Bétamèche.

Für den Fall, dass Sie schon immer wissen wollten, wie es ist, zwei Millimeter groß zu sein, gibt es zwei einfache Lösungswege: Werden Sie Italiener oder schlüpfen Sie in die Haut von Arthur, dem Hauptcharakter von Ataris Spielumsetzung des Luc-Besson-Films *Arthur und die Minimoys*. Arthurs Großmutter ist in Gefahr. Ihr Haus steht kurz vor dem Abriss. Einzige Rettung: Der verschollene Großvater taucht wieder auf. Allerdings ist Opa vor Jahren verschwunden, um die Minimoys und einen Schatz zu finden ... Wie durch ein Wunder schrumpft der gute Arthur und befindet sich plötzlich mitten im Garten und damit in der bedrohten Welt der Minimoys. Das heißt für Sie: deren Welt retten und Ihren Großvater finden! Mit dem dicken Bétamèche, dem gewitzten Arthur und der heißen Selenia hüpfen Sie fortan in schöner 3D-Umgebung umher und verdreschen fliegende Moskitos, gefährliche Trolle und allerlei finstere Gesellen. Wie bei *Marvel: Ultimate Alliance* ist es möglich, zwischen den Charakteren umherzuschalten. Dank durchdachter Rätsel, schöner Sprachausgabe und gelungener Präsentation ist *Arthur und die Minimoys* für Kinder und solche, die es geblieben sind, zu empfehlen. Christian Gürnth

Info: www.atari.de

PREIS/LEISTUNG	73%	GUT
GRAFIK	78%	73%
SOUND	80%	
STEUERUNG	75%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Actionspiel	
HERSTELLER	Etranges Libellules/Atari	
PREIS	Ca. € 35,-	
MINDESTENS	1,7 GHz, 512 MByte RAM, 7,86 GByte, WinXP	

Happy Feet

Nehmen wir an, wir hätten drei Minispiele. Wenn wir diese abwechselnd aneinanderketten und die Lücken mit Zwischensequenzen füllen, kommt *Happy Feet* raus. Entweder Sie rutschen Gletscher runter und sammeln dabei Gegenstände, oder Sie schwimmen im Meer und halten sich durch steigende Luftblasen am Leben. Am amüsantesten ist, nicht zuletzt wegen der guten Lied-Auswahl, Aktivität Nummer drei: Ihr Pinguin tanzt und Sie müssen passend zum Lied die richtige Taste drücken. Kinder dürften ihren Spaß mit dem Spiel zum aktuellen Kinofilm haben, alle anderen sind schnell gelangweilt. Dennis Blumenthal

Info: www.happyfeet-game.com

PREIS/LEISTUNG	66%	MANGELHAFT
GRAFIK	66%	42%
SOUND	72%	
STEUERUNG	52%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Action	
HERSTELLER	Artificial Mind and Movement / Midway	
PREIS	Ca. € 25,-	
MINDESTENS	1,4 GHz, 256 MByte RAM, 4,7 GByte, WinXP	

iRoll

Durch die Gegend rollen und dabei möglichst viele Münzen, Hamburger, Hot Dogs und weiß der Geier was noch mitnehmen – nein, gemeint ist nicht der *Reiner Calmund Simulator 2007*. Die Rede ist von *iRoll*, ein Remix des Klassikers *Marble-Madness*. Sie steuern Ihre Kugel im Abenteuer-Modus physikalisch korrekt durch 60 Levels oder durch 999 Labyrinthe. Dabei sammeln Sie Punkte und lösen diverse Rätsel. Hin und wieder bedrohen Gegner Sie, denen es auszuweichen gilt. Manchmal betätigen Sie auch ein paar Schalter – Innovation gleich null. Für eingefleischte Fans klassischer Geschicklichkeitsspiele trotz Uralt-Grafik interessant. Dennis Blumenthal

Info: www.likedynamite.com

PREIS/LEISTUNG	63%	MANGELHAFT
GRAFIK	44%	49%
SOUND	42%	
STEUERUNG	49%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Geschicklichkeitsspiel	
HERSTELLER	Like Dynamite	
PREIS	Ca. € 10,-	
MINDESTENS	1 GHz, 128 MByte RAM, 140 MByte HD, Win98	

Sherlock Holmes: Die Spur der Erwachten

Von links: Watson, Holmes, ein Polizist und der Mann, dessen Diener verschwand.

In einer Bar beschaffen Sie einem körperlich beeinträchtigten Säufer eine Handprothese.

ALEXANDER FRANK

Ein Widerspruch in sich: Einerseits löst Ihr Sherlock moderne Physik-Rätsel, andererseits hindern ihn veraltete Jeden-Pixel-anklicken-Geduldsproben am Weiterkommen. Da die zuletzt Genannten überwiegen, ist *Sherlock Holmes* für mich so spannend wie Kuscheln ohne Sex: Höhepunkte fehlen.

PREIS/LEISTUNG	72%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	74%	67%
SOUND	78%	
STEUERUNG	80%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Adventure	
HERSTELLER	Focus Home Interactive/Frogster	
PREIS	Ca. € 35,-	
MINDESTENS	1 GHz, 512 MByte RAM, 2,5 GByte HD	

Ein eigenwilliger Detektiv, ein mysteriöser Kriminalfall und eine ungewöhnliche Steuerung: In *Die Spur der Erwachten* greifen Sie aus der Perspektive des Meisterermittlers Sherlock Holmes zur Lupe. Das Abenteuer um den berühmten Schnüffler spielt sich genre-untypisch aus der Ich-Sicht. Die Geschichte: Ein Ausländer verschwindet spurlos. Was sich nach Machenschaften der NPD anhört, entpuppt sich bald als eine Verschwörung um den Cthulhu-Kult. Es geht also nicht nur um die herkömmlichen Ermittlungen des Herrn Holmes, sondern auch um einen Horror-Mythos. Hört sich interessant an, allerdings passen das Adventure und die Ich-Sicht ähnlich gut zusammen wie Angela Merkel und der *Playboy*. Ob der vermurksten Gestaltung kommt einfach wenig Brauchbares heraus: Statt zu helfen, trübt die Ego-Perspektive den Spielspaß. So übersehen Sie häufig Hinweise und Indizien und kommen deshalb an vielen Stellen nicht weiter. Schade, denn atmosphärisch gibt das Spiel das verregnete London schaurig-schön wieder. Auch die Sprecher hören sich vernünftig, wenn auch nicht überragend an. Überzeugte Holmes-Fans folgen der *Spur der Erwachten*, andere Hobby-Ermittler gehen besser dem Geheimnis des silbernen Ohrrings im gleichnamigen Vorgänger nach. Alexander Frank

Info: www.sherlockholmes-thegame.de

VERGLEICH
Sherlock Holmes: DGds0

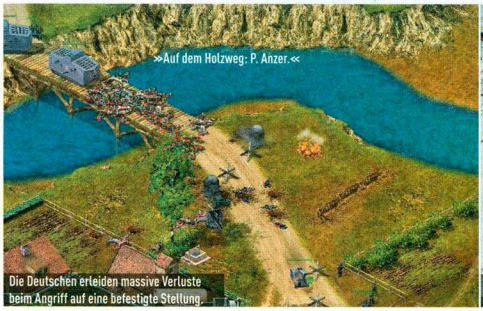
74% (abgew.)

BESSER

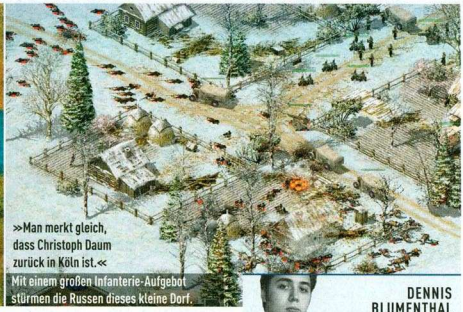
SCHLECHTER
Agatha Christie: Mord im Orient-Express

66%

World War 1: Grabenkrieg in Europa



Die Deutschen erleiden massive Verluste beim Angriff auf eine befestigte Stellung.



Mit einem großen Infanterie-Aufgebot stürmen die Russen dieses kleine Dorf.

DENNIS BLUMENTHAL

Ja, der Sound ist nur Mittelmaß. Ja, die Grafik ist genauso veraltet wie Schallplatten. Doch wie die Schallplatte hat auch die Grafik von *World War 1* einen nostalgischen Charme. Mir gefällt das Spiel, doch die technischen Mängel sind zu gravierend, um sie zu ignorieren. Für Strategen trotzdem interessant.

VERGLEICH

72%

BESSER

SCHLECHTER

61%

Es gibt wohl kaum ein Szenario in Spielen, das so oft genutzt wurde wie der Zweite Weltkrieg. Mit *World War 1: Grabenkrieg in Europa* bekommen Echtzeit-Strategen nun auch die Möglichkeit, den Ersten Weltkrieg virtuell zu beackern. Sie kommandieren die Truppen der Deutschen, Russen oder Alliierten durch den großen Krieg, der bekanntermaßen von 1914 bis 1918 währte. Ungefähr aus dieser Zeit könnte allerdings auch die Grafik des Spiels stammen. In Zeiten von *Command & Conquer 3* oder *Warfront* sind selbst Strategen 3D-verwöhnt. *World War 1* dagegen sieht aus wie eine verbesserte Version von *Sudden Strike*. Auch der Sound haut einen nicht gerade um. Doch Positives ist ebenfalls zu vermelden. So gibt es jede Menge historisches Filmmaterial, das den Spieler mit dem Ersten Weltkrieg vertraut macht und ihn auf das Bevorstehende einstimmt. Vom strategischen Standpunkt kann man nicht meckern: Wie sich das für ein anspruchsvolles Strategiespiel gehört, inszenieren Sie Hinterhalte, starten Flankenangriffe und nutzen das Terrain zu Ihrem Vorteil. Leicht sind die Missionen nicht, doch das Spiel richtet sich ohnehin gezielt an derart passionierte Strategen, die über die beschriebenen Mängel auch mal hinwegsehen. Dennis Blumenthal

Info: www.worldwar1.de

PREIS/LEISTUNG	69%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	52%	67%
SOUND	53%	
STEUERUNG	65%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Echtzeit-Strategie	
HERSTELLER	The Games Company	
PREIS	Ca. € 25,-	
MINDESTENS	500 MHz, 128 MByte RAM, 1,4 GByte HD, WinXP	

Desert Law

Gleich zu Levelbeginn greift uns eine Armada gegnerischer Fahrzeuge an.

Das Retinoblastom – medizinischer Fachbegriff für Augenkrebs – ist ein bösartiger Tumor in der Netzhaut des Auges. So steht's auf Wikipedia. Diese Definition trifft auch auf *Desert Law* zu. Hier jagen Sie hässliche, zweidimensionale Einheiten durch scheußliche Landschaften einer ebenso zweidimensionalen Karte. Stellen Sie sich einen 1.280x1.024 Bildpunkte großen Pixelfehler vor, dann wissen Sie, wie das Spiel aussieht. Gelegentlich unterbricht *Desert Law* dieses optische Feuerwerk durch stumme Comic-Strips, die die profane Geschichte um einen Überlebenskampf in einer postapokalyptischen Welt vorantreiben sollen. Das nennen die Entwickler Zwischensequenzen. Anspruchsvoll ist bei *Desert Law* dagegen der Schwierigkeitsgrad. Ihr Held oder einer seiner Begleiter beißen ständig ins Gras, pardon, in den Wüstensand, da die Gegner stets mit einer mittelgroßen Armee gegen Ihre Handvoll Leute und Fahrzeuge anrücken. Da helfen auch die Befehle zur Formationsbildung oder Reparatur der eigenen Einheiten wenig. Wer ein anspruchsvolles Endzeit-Abenteuer meistern will, sollte sich an *The Fall: Last Days of Gaia* versuchen. Das ist spannender, hübscher und kostet nur zehn Euro. Alexander Frank

Info: www.desert-law.de

PREIS/LEISTUNG	41%	MANGELHAFT
GRAFIK	34%	48%
SOUND	33%	
STEUERUNG	29%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Echtzeit-Strategie	
HERSTELLER	Arise/The Games Company	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	1,8 GHz, 256 MByte RAM, 1,6 GByte HD, Win2000	

Europa Universalis 3

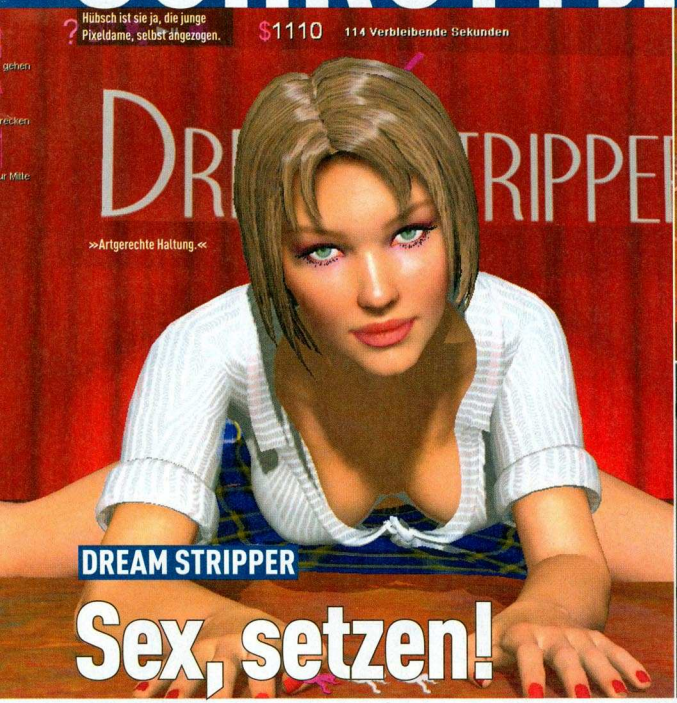
Die Soldatenfiguren repräsentieren Ihre Streitkräfte, die Fähnchen markieren Ihre Länder.

Wer das Brettspiel *Risiko* kennt, der versteht schnell das Prinzip von *Europa Universalis 3*. Hier kommandieren Sie auf einer zweidimensionalen Landkarte Ihre Truppen, erobern Provinzen auf dem Globus des Mittelalters und schließen Bündnisse mit benachbarten Nationen. Das Ganze erinnert an Genre-Spitzenreiter wie *Rome* oder *Medieval 2: Total War*. Die Taktik geht sogar deutlich tiefer als in den beiden Creative-Assembly-Titeln – ein Segen für Liebhaber komplexer Strategie. Und gleichzeitig ein Fluch. Denn mit dieser Komplexität spielen sich Ihre Europa-Feldzüge entsprechend kompliziert. Zwar bringen Ihnen die Einleitungsmissionen die Grundlagen des Spiels bei, mit dem gleichen Erfolg könnte man jedoch einem Sonderschüler die höhere Mathematik erklären. Kurz: Schon in den ersten Spielminuten verlieren Sie sich in einem Wirrwarr aus komplizierten Menüs. Um auf den Vergleich mit der *Total War*-Reihe zurückzukommen: Einen Schlacht-Modus suchen Sie in *Europa Universalis 3* vergeblich. Epische Gefechte mit Tausenden von Einheiten spielen sich höchstens in Ihrem Kopf ab. An wen sich der Titel überhaupt richtet, fragen Sie? Es gibt wohl Leute, die Tabellenkalkulationen toll finden. Alexander Frank

Info: www.kochmedia.de

PREIS/LEISTUNG	65%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	53%	61%
SOUND	64%	
STEUERUNG	58%	
MEHRSPIELER	57%	EINZELSPIELER
GENRE	Runden-Strategie	
HERSTELLER	Paradox Entertainment/Koch Media	
PREIS	Ca. € 35,-	
MINDESTENS	1,9 GHz, 512 MByte, 650 MByte HD, Win 2000	

SCHROTT DES MONATS



Sex, setzen!

Unser Ausziehpüppchen hat 23 Figuren drauf, die Sie dank frei schwenk- und zoombarer Kamera von allen Seiten bewundern können.

Haben Sie die Tänzerin virtuell eingeölt, setzt die Grafik Glanzlichter, wie hier auf den offenbar fachmännisch operierten Brüsten.

Eine nackte Frau, die auf Knopfdruck tut, was Mann will? Pfui, pfui, pfui können wir da nur heucheln.

Weil Sie wohl eh nix anderes interessiert: Ja, *Dream Stripper* verfügt über eine freie Kamera. Angehende Frauenärzte sind vielleicht enttäuscht, weil die für einige Diagnosen wichtigen Körperpartien meist jugendschutzgerecht verpixeln, insgesamt wirkt die Optik aber enorm realitätsnah. Um die Qualität der grafischen Oberflächenstrukturen (Texturen) exakt beurteilen zu können, haben wir uns für Sie geopfert, mehrfach an die sekundären und primären Geschlechtsmerkmale zu zoomen. Fazit: sehr detailliert, inklusive Rasurbrand.

WEN'S NOCH INTERESSIERT:

Beim Spiel erteilen Sie der attraktiven virtuellen Tänzerin Anweisungen, damit sie eine Choreographie aufs Parkett legt. In einem fummelig zu scrollenden Menü sind hierzu 23 Klicksymbole verfügbar. Als unser Favorit entpuppte sich die Figur „Weiten". Dabei spreizt unsere Turnerin vorbildlich die Beine, was wir aus sportmedizinischer und pädagogischer Sicht wichtig finden. Es ist ja bekanntlich sehr empfehlenswert, regelmäßig die innere Oberschenkelmuskulatur zu dehnen. Die feinen Animationen, die Möglichkeit, das Fräulein per Tastendruck einzuölen und fünf Klamottenstile (Lolita, Lederluder, Strandschönheit, Krankenschwester, Dienstmädchen) sollen indes davon ablenken, dass dem Spiel etwas Wichtiges abgeht. Hm, wir kommen grad nicht drauf was ... ach ja: Das Spiel enthält gar kein Spiel. Im Zweifel müssen Sie nämlich beinahe nichts tun. Ein Druck auf die Taste „Y" genügt und die Ausziehpuppe führt eine Zufalls-Choreographie vor. Das bietet freilich auch Vorteile, Mann hat ja gern mal die Hände frei. Huch, da fällt uns noch auf, dass die Stripperin gar nicht strippt! Der Spieler klickt später oder vermutlich früher auf vier Auszieh-Symbole, die Kleidungsstücke teleportieren sich weg – fertig. Harald Fränkel

Info: www.astragon.de

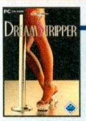
Komplettlösung

Weil es so unfassbar schwierig ist, *Dream Stripper* durchzuspielen, bieten wir Ihnen eine ausgefeilte Komplettlösung. Damit sollten Sie die Dame nackig kriegen:

1. Drücken Sie sofort nach dem Starten des Spiels die Schaltfläche „Leder".
2. Drücken Sie die Schaltflächen „Durchsichtiger BH", „Durchsichtiger Halter", „Lederrock" und „Tanga". Hurra!

HARALD FRÄNKEL

WIDERWÄRTIG! Nie wieder schau ich dem Kollegen Gürnth beim Essen zu. *Dream Stripper* dagegen macht minutenlang geil. Oder grinsend. Wenn Pixelpüppchen mir den „Hampelmann" zappelt und damit einen Hauch Behindertenwohnheim versprüht etwa. Auch lustig: die Musik durch ein MP3 von *Schnappi, das kleine Krokodil* ersetzen. Aber SPIELspaß? Nö.



Dream Stripper

PREIS	Ca. € 13,-
TERMIN	1. Dezember 2006
GENRE	Simulation
ENTWICKLER	Ensign Games
VERTRIEB	Astragon Software
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
1 GHz, 256 MByte RAM, DirectX-kompatible Grafikkarte, 84 MByte HD, Windows XP.

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Spieler 1 steuert mit Maus und Tastatur, Spieler 2 holt sich einen ... äh, vergessen Sie's.

PREIS/LEISTUNG	21%
GRAFIK	74%
SOUND	42%
STEUERUNG	60%
MEHRSPIELER	---

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Absolut null spielerische Herausforderung	-55%
Nur eine einzige Frau	-30%
Stripperin entblättert sich nicht, die Kleidung blendet nur weg	- 5%
Fummeliges Befehlsmenü	- 4%
=	

UNGENÜGEND

Achtung: Alle, die zu jung sind, *Dream Stripper* spielen zu dürfen, rechnen 85% drauf!

6%
EINZELSPIELER

AUF AB-18-DVD
SCREENSHOTS

AUF DVD
VIDEO

VERGLEICH
Lula 3

58%

BESSER
Girls at Work

22%

BESSER

BUDGET

QUAKE 4

Das Beben ist schön!

Der größte Gegner im Spiel wartet in luftiger Höhe auf Sie. Gleich hebt er ab.

Ego-Shooter bilden die Speerspitze der virtuellen Keilereien. Mit *Quake 4* kommt nun ein extrem guter Shooter zum Sparpreis.

Die Strogg wollen das Universum versklaven. Doch die Außerirdischen haben die Rechnung ohne Sie gemacht – Matthew Kane, Angehöriger der Erdenarmee und begnadeter Einzelkämpfer. Gleich zu Spielbeginn sehen Sie, dass es der rote Pixelsaft nicht in die deutsche Fassung schaffte. Bei Feuergefechten bleibt der Boden sauber und die Kadaver der virtuellen Widersacher wirken wie frisch aus der Wäscherei. Selbst der existenzielle Kern der Geschichte bleibt dem Spieler weitgehend verborgen: Die Strogg nehmen Kane gefangen, danach befreien ihn seine Kameraden aus einem Labor. Im Spiegel erkennen Sie, dass Kane aussieht wie ein Strogg. Woher die neuen Gliedmaßen kommen und warum Kane plötzlich über verbesserte Reflexe verfügt – da ist Ihre Fantasie gefragt.

MEHR SPIELER!

Doch selbst mit den drastischen Schnitten ist *Quake 4* ein sehr gutes Stück Software. Die Architektur der Levels und die Nonstop-Action-Elemente sowie die wenigen Gruselabschnitte sind gut durchdacht und wirken zu keiner Zeit wie eine künstliche Spielzeitverlängerung. Die Atmosphäre ist dichter als Kollege Frank während der vergangenen Weihnachtsfeier und bietet jedem ambitionierten Actionspieler die volle Packung seiner Lieblingsdroge. Wenn Sie durch enge Gänge schleichen überkommt Sie ein klaustrophobisches Gefühl, das stärker ist als das, welches Sie erleben, wenn Sie mit Hella von Sinnen und Tine Wittler in einen Fahrstuhl gesperrt werden. Ein großer Minuspunkt ist die Mehrspieler-Inkompatibilität der deutschen Fassung zu den international erhältlichen Versionen. Das bedeutet: In Mehrspielerpartien treffen Sie lediglich auf deutsche *Quake 4*-Spieler. Auf diese Weise läuft die Kommunikation dann allerdings selbst für linguistische Nieten wie uns leicht verständlich.

Christian Gürnth

Info: www.ravensoft.com

CHRISTIAN GÜRNTH

Ich stehe auf *Quake 4*. Auch wenn deutsche Server wegen der massiven Schnitte und der damit verbundenen Inkompatibilität zu anderen Länderversionen leerer sind als der – wie böse Lästermäuler behaupten – Kopf von Lukas Podolski. Die serientypischen Waffen, Gegenstände und Sprüche machen mich auch in Teil 4 an. Mit dem dritten Teil des virtuellen Bebens erhöhte ich auf Turnieren mein bescheidenes Taschengeld. Heute reicht es mir, wenn ich mit der Railgun Anfänger wegknalle – im Knallen bin ich schließlich der ungekrönte König.

Quake 4

PREIS	Ca. € 10,-
TERMIN	15. Januar 2007
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Raven Software/id Software
VERTRIEB	Ak Tronic
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
2 GHz, 512 MByte RAM, 2,54 GByte HD, Win2000, 64-MByte-Grafikkarte

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Tourney, Arena CTF; 1 Spieler pro DVD.

TEST IN AUSGABE
01/2006

PREIS/LEISTUNG	92%
GRAFIK	90%
SOUND	84%
STEUERUNG	88%
MEHRSPIELER	89%

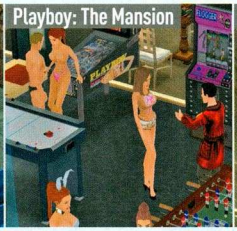
SEHR GUT
Ein Shooter, den Sie sich trotz grober Schnitte nicht entgehen lassen sollten.

85%
EINZELSPIELER

Budget-Titel im Überblick

Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN AUSGABE
Ankh Gold (Ankh 1 +2)	Adventure	Bhv	87%	€ 40,-	1/06 - 1/07
Call of Juarez	Ego-Shooter	Ubisoft	83%	€ 30,-	10/06
Dungeon Lords	Rollenspiel	Ak Tronic	60%	€ 10,-	8/05
Geschenkbox Blau Fahrenheit, Demon Stone, Desperados, Getting Up: CuP, Tycoon City: NY	Sammlung	Atari	84%	€ 30,-	10/05 - 4/05 - 5/01 - 5/06
Geschenkbox Rot Act of War, Boiling Point: RTH, Crashday, Dragonshard, Rollercoaster Tycoon 2	Sammlung	Atari	85%	€ 30,-	4/06 - 5/05 - 6/05 - 12/05 - 12/02
Playboy: The Mansion	WiSim	Ak Tronic	77%	€ 10,-	5/05
Resident Evil 3: Nemesis	Adventure	Edel	63%	€ 10,-	12/00
Torino 2006	Sportspiel	Ak Tronic	84%	€ 10,-	3/06
Tycoon Box	Sammlung	Atari	77%	€ 20,-	5/06



Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 20 steht's!

Platz 1

Das epische Rollenspiel *Gothic 3* behauptet die Führungsposition und wartet auf Widersacher.

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	■ (1)	Gothic 3	12/2006	87%	Piranha Bytes
2	■ (2)	F.E.A.R.	11/2005	88%	Monolith
3	▲ (7)	Dark Messiah of Might and Magic	1/2007	91%	Arkane/Kuju
4	▼ (3)	Prey	9/2006	86%	Human Head Studios
5	▼ (4)	World of Warcraft	2/2005	93%	Blizzard
6	▲ (9)	The Elder Scrolls 4: Oblivion	6/2006	88%	Bethesda Softworks
7	▲ (NEU)	Anno 1701	1/2007	88%	Related Designs
8	▼ (5)	Battlefield 2	8/2005	92%	Dice
9	▼ (6)	Counter-Strike Source	12/2004	88%	Valve
10	▼ (8)	Need for Speed: Carbon	1/2007	81%	EA Blackbox
11	▼ (10)	Titan Quest	8/2006	82%	Iron Lore
12	■ (12)	Pro Evolution Soccer 6	12/2006	90%	Konami
13	▼ (11)	Battlefield 2142	12/2006	89%	Dice
14	▲ (15)	Half-Life 2	12/2004	91%	Valve
15	▲ (NEU)	Rainbow Six: Vegas	2/2007	89%	Ubisoft

Es war einmal ...

... im Jahre 1701, da baute man Städte, jagte Tiere und gründete eine Familie. Das Ganze geschieht auch heute noch – und das Aufbauspiel *Anno 1701* von Related Designs scheint Sie, liebe Leserinnen und Leser, so sehr zu fesseln, dass es den Einstieg in unsere Top-15-Liste schaffte. Respekt!

Platz 2

Noch immer macht Terrorgöre Alma den zweiten Platz unsicher. *F.E.A.R.* lässt sich nicht verdrängen!

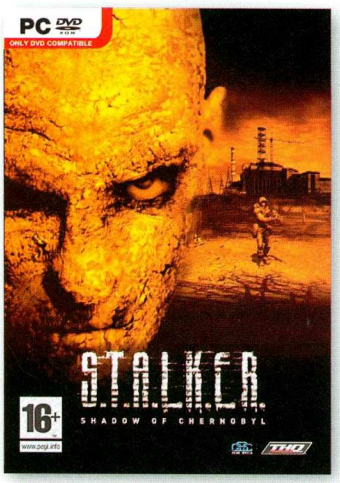
Europa Universalis 3

Spiel	Hersteller	Termin
Europa Universalis 3	Koch Media	26. Januar
God & Heroes: Rome Rising	Sony Online	7. Februar
Kino Mogul	Atari	31. Januar
Rottlicht Tycoon 2	Rondomedia	Februar
Supreme Commander	THQ	16. Februar
Test Drive Unlimited	Atari	15. Februar
The Show	Take 2	Februar
Tortuga: Two Treasures	Vitrex	Januar
War Front: Turning Point	10Tacle	Februar
World of Asterix	Atari	Februar
World of Rollercoaster Tycoon	Atari	Februar

Lust auf Spielchen?

Hammer-Spiele für null Komma nix **

** Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine von vielen Top-Prämien abgreifen!



S.T.A.L.K.E.R.

Realistischer Endzeit-Shooter! Angesiedelt im Tschernobyl der Zukunft, versetzt dieser Ego-Shooter den Spieler in eine lebensfeindliche Umgebung, deren mutierter Flora und Fauna nur mir schlagkräftigen Argumentationshilfen beizukommen ist. Neben actionreichen Gefechten gilt es, begehrte Artefakte zu finden und Handel zu treiben.

Erscheint: März 2007

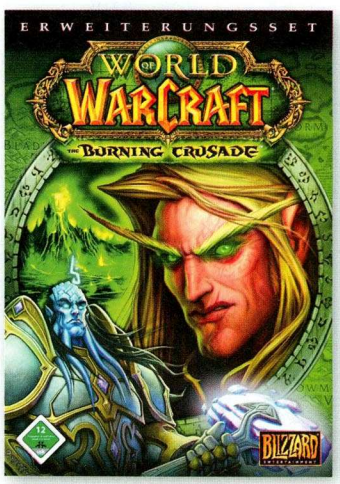
PRÄMIENNUMMER: 002633

WORLD OF WARCRAFT – THE BURNING CRUSADE

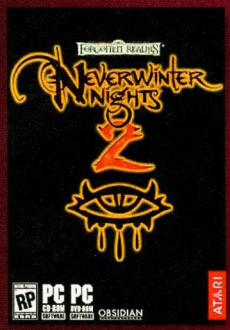
The Burning Crusade ist die Erweiterung von Blizzards preisgekröntem Online-Rollenspiel *World of Warcraft*. Dieses Add-on sprengt auf ungeahnte Weise die Grenzen von *World of Warcraft* und erweitert das Spiel um zwei neue spielbare Völker, eines davon die magischen Blutelfen, um neue Schlachtfelder sowie Berufe. Dabei werden neue Startgebiete in und jenseits von Quel'Thalas sowie ein komplett neuer Kontinent zugänglich gemacht: die Scherbenwelt fernab des Dunklen Portals.

Erscheint: 16.01.2007

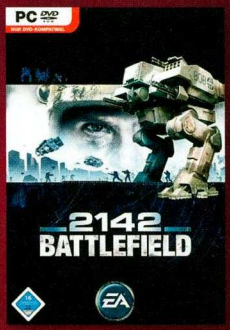
PRÄMIENNUMMER: 003076



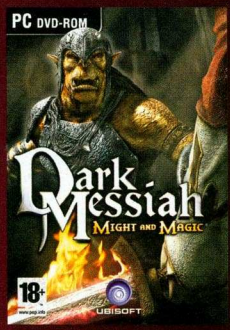
COMPANY OF HEROES
Grandioses Echtzeit-Strategiespiel vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs, das Sie mit auf die Mission der tapferen Able-Kompanie nimmt. Sound und Grafik sind Extraklasse!
PRÄMIENNUMMER: 003094



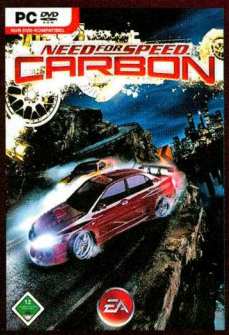
NEVERWINTER NIGHTS 2
Herausragende Grafik, komfortablerer Editor und mehr Einzelspieler-Spaß als beim Vorgänger: *NWN 2* hat alles, was ein gewaltiges Rollenspiel braucht.
PRÄMIENNUMMER: 003029



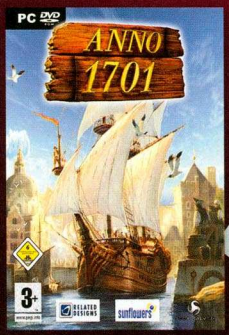
BATTLEFIELD 2142
In epischen Online-Schlachten mit bis zu 64 Spielern kämpft man als Teil eines Squads an der Front oder zieht im Commander-Modus aus dem Hintergrund die Fäden.
PRÄMIENNUMMER: 003091



DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC*
Es erwarten Sie grausame Kämpfe mit unbarmherzigen und gnadenlosen Gegnern.
*Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.
PRÄMIENNUMMER: 003040

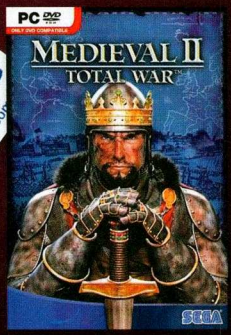


NEED FOR SPEED: CARBON
Gefährlich, temporeich und adrenalingeladen! Online-Rennen und eine atemberaubende Grafik machen den Titel zum ultimativen Next-Generation-Rennspiel.
PRÄMIENNUMMER: 003092



ANNO 1701
Beweisen Sie strategisches Können und kaufmännisches Talent. Tauchen Sie ein in eine Spielwelt, die dank toller 3D-Grafik täuschend echt wirkt und vor Leben strotzt!
PRÄMIENNUMMER: 003093

50-EURO-GUTSCHEIN VON PLAYCOM
Gehen Sie shoppen auf www.playcom.de – 50 Euro stehen Ihnen mit unserem Gutschein zur Verfügung. Happy Shopping!
PRÄMIENNUMMER: 002918



MEDIEVAL 2: TOTAL WAR
Ein erstklassiges und abwechslungsreiches Strategie-Highlight im absoluten Edel-Look, das in Sachen Umfang und Detailreichtum neue Maßstäbe setzt!
PRÄMIENNUMMER: 003068

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A - 5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

❒ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD**
(€ 51,60/12 Ausgaben [=€ 4,80/Ausg.]; Ausland € 63,60/12 Ausgaben; Österreich € 69,80/12 Ausgaben)

❒ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 51,60/12 Ausgaben [=€ 4,80/Ausg.]; Ausland € 63,60/12 Ausgaben; Österreich € 69,80/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: | | | | | | | | | | |

Bankleitzahl: | | | | | | | | |

Kontoinhaber: _____

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

PA PR 39

MODS & MAPS

Beim Design der Levels hat sich das Team besonders viel Mühe gegeben. Dieser Planet macht einen sehr düsteren Eindruck.

Ein gewaltiges Monster stürmt dem Spieler brüllend entgegen.

DOOM 3

Das ist ja ungeheuerlich!

Mit dieser Mod hat das Team Gridlock etwas Großes vor. In Zukunft kloppen Sie sich mit fiesen Kreaturen.

RECALL TO HELL: THE ASCENT OF BLOOD AND STEEL | Hören Sie *Doom 3*, denken Sie bestimmt an finstere Dämonen in dunklen Gängen und Balleraction, bis der Arzt kommt. Zu Recht. Mit der Komplettkonvertierung *Recall to Hell: The Ascent of Blood and Steel* arbeitet das Mod-Team Gridlock derzeit an einer Modifikation für Id Softwares Ego-Shooter, die nicht nur eine packende Geschichte erzählt, sondern auch das Horror-Erlebnis aus dem Hauptspiel noch intensiviert. Auf fette Frauen will das Team aber verzichten, schließlich sollte man Spielern nicht zu viel zumuten.

TECHNIK, DIE BEGEISTERT

Im Jahr 2125 hat die Menschheit die Entwicklung der künstlichen Intelligenz so weit vorangetrieben, dass sich diese über den Homo sapiens erhebt und kurzerhand an die Spitze der Evolution stellt. Dumm gelaufen. Da die Menschen nun kurz vor ihrer Ausrottung stehen, greifen sie zu den Waffen und zeigen den kybernetischen Feinden, wer die Hosen anhat. Das Team kreiert nicht nur sämtliche Orte selbst, sondern modelliert auch besonders garstige Monster und interessante Waffen. Dabei achten die Entwickler aber darauf, dass jeder Kampf ein nervenzerfetzendes Erlebnis darstellt. Übermächtige Knarren, die Feinde aus sicherer Entfernung erledigen, finden Sie nicht. Dafür aber neue Wummen, wie es sie im Hauptspiel nicht gab. Etwa den Riveter, mit dem Sie Gegner an Wände nageln. Ähnlich wie im Klassiker *System Shock 2* soll der Horror subtiler Art sein. Während Sie durch schummrige Gänge schleichen, sind Sie stets der Angst ausgesetzt, dass plötzlich etwas Schreckliches passiert. *Recall to Hell* hört sich zu gut an, um einfach nur eine Mod zu sein. Wie sich das Horror-Abenteuer letztendlich spielt, erfahren wir aber erst Ende des Jahres. Andreas Bertits

Info: http://recalltohell.d3files.com

In einem finsteren Gang überraschen Sie diese Kreatur, die einen Toten frisst.

Diesem Monster mit seinen spitzen Reißern möchte man nicht im Dunkeln begegnen.

UNREAL TOURNAMENT 2004

So ein Stricher

Das Strichmännchen hat Feuer gefangen und versucht nun, sich zu löschen.

Als zum Leben erwachtes Strichmännchen versuchen Sie, in Ihre Zeichnung zurückzukehren.

DRAWN TO BE ALIVE | Wenn Sie genug haben von Dämonen und Außerirdischen, sollten Sie ein Auge auf die *Unreal Tournament 2004*-Mod *Drawn to be Alive* werfen. Durch magische Tinte zum Leben erweckt, wandert ein Strichmännchen durch die reale Welt. Ihre Aufgabe ist es, wieder einen Weg zurück in Ihre Zeichnung zu finden. Dabei gehen Sie Feuer und Wasser aus dem Weg oder verstecken sich in einem Bild. Witzig. Ein Erscheinungstermin steht noch nicht fest. Andreas Bertits

Info: www.drawntobealive.com

Mit *Perfect Dark: Source* erwartet Spieler eine Neuauflage des Konsolen-Klassikers.

PERFECT DARK: SOURCE | Konsolenspielern sollte der Titel *Perfect Dark* ein Begriff sein. Die Ego-Shooter-Reihe bestach seinerzeit durch eine interessante Hintergrundgeschichte und ein abwechslungsreiches Szenario. Mithilfe von Valves *Source*-Engine will ein Modder-Team nun zunächst einen Mehrspieler-Ableger der erfolgreichen Serie schaffen. Sollte dieser genug Anklang bei den Fans finden, wollen sich die Entwickler auch an eine Einzelspieler-Mod machen, die thematisch als Fortsetzung der *Perfect Dark*-Serie geplant ist. Wir sind gespannt, denn die ersten Screenshots sehen hervorragend aus. Schon sehr bald soll eine spielbare Beta-Version erscheinen. Andreas Bertits

Info: www.pdark-mod.com

Frischfleisch

NAME	GRÖSSE	INTERNET	SEITE	WERTUNG
BATTLEFIELD 1942				
Mercil. Creations SWSP 1.6	57 Megabyte	www.mercilesscreations.net		GUT
BATTLEFIELD 2142				
22nd Century Warfare v.16	90 Megabyte	www.22ndcenturywarfare.com		SEHR GUT
CALL OF DUTY 2				
Merciless 2.0	136 Megabyte	www.mercilessmod.com/index2.php		SEHR GUT
COMPANY OF HEROES				
Whacked! 1.31	0,7 Megabyte	http://chrisandjenna.com		SEHR GUT
COUNTER-STRIKE: SOURCE				
de_wanda	72 Megabyte	www.warbeast.de	Seite 110	SEHR GUT
DAWN OF WAR				
Half-Scale 1.2	6.2 Megabyte	http://mods.moddb.com/4177/half-scale-mod		SEHR GUT
DOOM 3				
X1 Docking Station	4 Megabyte	www.mrlycon.com	Seite 110	SEHR GUT
FAR CRY				
Matto4	392 Megabyte	http://fc-kartografen.de.vu	Seite 108	SEHR GUT
Wages of Fear	28 Megabyte	http://mods.moddb.com/8234/wages-of-fear		SEHR GUT
HALF-LIFE (DT.)				
Poke646: Vendetta	72 Megabyte	www.poke646.de		GUT
Science and Industry 1.1	62 Megabyte	http://si.planethalflife.gamespy.com	Seite 110	SEHR GUT
HALF-LIFE 2				
Fake Factory Cin. Mod EP1	786 Megabyte	http://hl2files.com		SEHR GUT
Follow Freeman	289 Megabyte	www.mercilessdevelopment.com	Seite 108	SEHR GUT
Goldeneye Source Beta 1	181 Megabyte	www.goldeneyesource.com		SEHR GUT
Gutter Runners	131 Megabyte	http://gr.hl2files.com	Seite 106	GUT
Half-Life 2: Coop 1.13	24 Megabyte	www.hl2cp.com	Seite 108	SEHR GUT
Hypersonic Source Raceway	197 Megabyte	http://hsrmod.extremelan.us		SEHR GUT
Obsidian Conflict 1.22 Patch	61 Megabyte	www.obsidianconflict.com		SEHR GUT
Outpost Xen	21 Megabyte	http://outpostxen.uk.tt		SEHR GUT
Paleolithic Revolution	47 Megabyte	http://paleoent.com		SEHR GUT
Rebels: Source Beta 1.05	15 Megabyte	www.rebelssource.com		GUT
Synergy 2.1 Patch	34 Megabyte	www.synergymod.com		SEHR GUT
NEVERWINTER NIGHTS 2				
Module	70 Megabyte	http://nwvault.ign.com	Seite 112	SEHR GUT
QUAKE 4				
Counterblast	6 Megabyte	www.mrlycon.com	Seite 108	SEHR GUT
Fragphobolis	2 Megabyte	www.mrlycon.com	Seite 108	SEHR GUT
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY				
True Combat: Elite	450 Megabyte	www.truecombat.com	Seite 110	SEHR GUT
ROME: TOTAL WAR				
Europa Barbarorum 0.8	355 Megabyte	www.europabarbarorum.com		SEHR GUT
SCHLACHT UM MITTELERDE 2				
Rise of Rome 2 v0.7	57 Megabyte	http://rome.atomicwienerdog.com	Seite 108	SEHR GUT
STAR WARS: EMPIRE AT WAR				
Stargate Empire at War Beta	1 Megabyte	www.stargateeaw.de		SEHR GUT
SWAT 4				
11-99 Enhancement Mod 1.2	195 Megabyte	http://swat11-99mod.ifastnet.com		GUT
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION				
Quelldorf	3 Megabyte	www.planet-oblivion.de	Seite 113	SEHR GUT
Silgrad Tower v.1	140 Megabyte	http://oblivion.silgrad.com		SEHR GUT
UNREAL TOURNAMENT 2004				
Deathball 2.4n	56 Megabyte	www.deathball.net		SEHR GUT
Steel Halo Beta 0.9.1	11 Megabyte	http://steel-halo.com	Seite 109	SEHR GUT
Tactical Ops: Crossf. Beta 1.5	185 Megabyte	www.to-crossfire.net		SEHR GUT
WARCRAFT 3				
Balance of Might	4 Megabyte	www.dark-gaming.de	Seite 111	SEHR GUT
Defense of the Ancients	2 Megabyte	www.getdota.com	Seite 111	SEHR GUT
Tides of Blood	2 Megabyte	www.tidesofblood.com	Seite 111	SEHR GUT

Geh ins Netz!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei unserem neuen Partner moddb. Seit 2002 hat sich das 20-köpfige Team mit dem Slogan „play something different" den Ruf der größten internationalen Mod-Website erarbeitet. Zu Recht, wie wir finden. Statten Sie ihnen doch unter www.moddb.com einen Besuch ab.

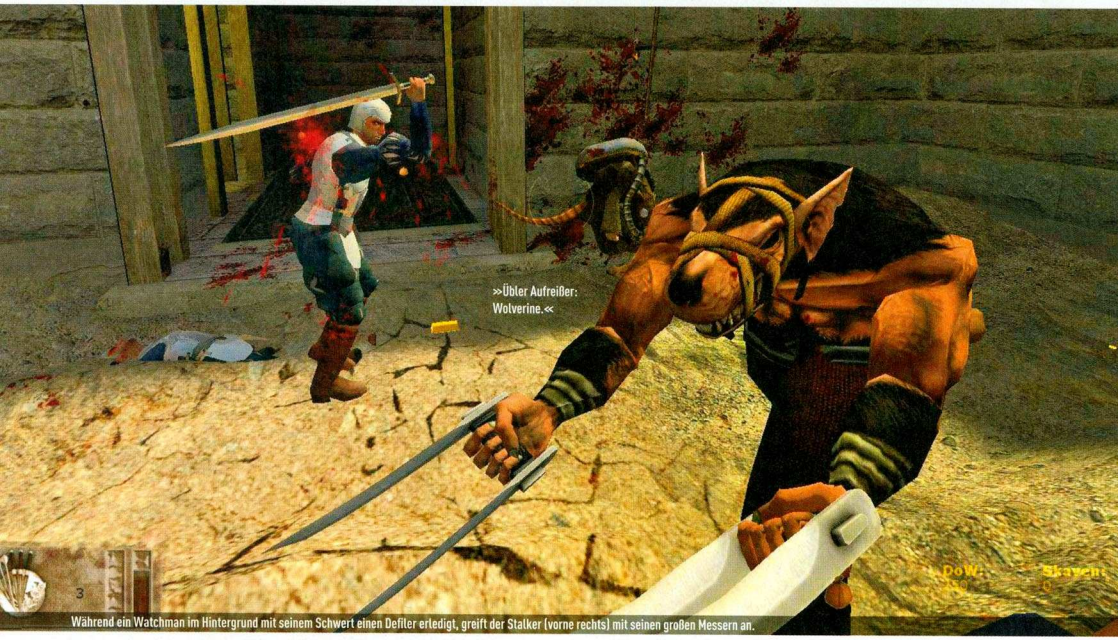
Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil ...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten.

Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an andreas.bertits@pcaction.de.



Während ein Watchman im Hintergrund mit seinem Schwert einen Defiler erledigt, greift der Stalker (vorne rechts) mit seinen großen Messern an.

EXKLUSIV! HALF-LIFE 2

Das macht dich rattig!

PC ACTION SUPER-MOD 3-2007

AUF DVD VIDEO

Fiese Ratten wollen Ihnen das Gold stehlen. Greifen Sie zu den Waffen und halten Sie die Nager auf!

GUTTER RUNNERS | So, du blöde Ratte, jetzt mache ich dich fertig! Was sich wie eine fiese Beleidigung anhört, beschreibt in der *Half-Life 2*-Modifikation *Gutter Runners* den Alltag. Denn hier treten Rattenmenschen gegen Homo sapiens an. Klingt lustig? Wir verraten Ihnen schon jetzt, dass wir beim Testen dieser Mod so viel Spaß hatten, wie uns selbst Vollpreistitel selten Laune machen.

RATTENPLAGE

Vorsichtig schleicht der Soldat zwischen den Häusern umher, das Schwert fest im Griff. Irgendwo hier muss sich doch der Rattenmensch verbergen. Während sein Kumpan sich auf der Suche nach Gold befindet, versucht der Soldat, die Feinde abzulenken. Hinter der nächsten Biegung verrät ein langer Schwanz das Versteck des Gegners. Das kann nur Long Dong Silver oder der Nager sein. Weil der zuerst Genannte in *Gutter Runners* überhaupt nicht auftaucht, haut der Soldat sofort zu. Plötzlich explodiert eine Giftkugel und der Bildschirm färbt sich grün. Der Krieger nimmt die Beine in die Hand, um der Gasattacke zu entgehen. Doch da springt der Übeltäter der stinkenden Wolke auf ihn zu. Eine Gasmaske schmückt sein lang gezogenes Gesicht. Mit einem Schlag der Pranke geht der Soldat zu Boden. 1:0 für die Ratten.

KOMM INS MITTELALTER

Sie sehen schon, das Szenario hat es ordentlich in sich. In einer mittelalterlichen Welt treffen unter anderem Schwert und Technik aufeinander. Ballern können Sie beispielsweise

INTERVIEW

„OKAY, WIR ENTFERNEN DIE SPENDENNUMMER WIEDER AUS DER MOD."

Für unsere Exklusiv-Mod quetschten wir Sebastian Rösler vom *Gutter Runners*-Team aus.

Sebastian Rösler ist zuständig für die Public Relations und die Hintergrundgeschichte von *Gutter Runners*.

PC ACTION In *Gutter Runners* treten Ratten gegen Menschen an. Ist das eine Allegorie auf die moderne Gesellschaft?
SEBASTIAN RÖSLER: Ja, genauer gesagt zeigt es, wie unsere Gesellschaft durch Korruption und Umweltverschmutzung sich selbst vernichtet, indem sie gigantische Ratten erschafft.

PC ACTION Wieso haben die Ratten so lange Schwänze?
SEBASTIAN RÖSLER: Entschuldigt, wir haben vergessen, sie abzuschneiden.

PC ACTION Ratten mit Gasmasken sind schon recht außergewöhnlich. Wie konntet ihr diese so detailgetreu modellieren? Habt ihr euren Haustieren etwa Gasmasken übergezogen?
SEBASTIAN RÖSLER: Auch wir müssen die Tierschutzgesetze beachten und deshalb fiel diese Option aus. Stattdessen fertigte CyberMan, unser Modellierer, vor seiner Arbeit genaue Skizzen an, nach denen er dann vorging.

PC ACTION Im Spiel geht es ja darum, Gold zu sammeln und auch dem Gegner zu stehlen, was sehr witzig ist. Sind noch weitere Spielmodi für die Zukunft geplant?
SEBASTIAN RÖSLER: Es gibt ja bereits neben dem Treasure-hunt-Modus ein simples Deathmatch. Wir werden hier erst mal nachbessern, bevor wir neue Spielmodi angehen.

PC ACTION Gebt es zu:. Der Spielmodus mit dem Goldsammeln ist eine Metapher und soll uns sagen, dass ihr dringend Geld braucht!
SEBASTIAN RÖSLER: Verdammt, wie habt ihr das herausgefunden? Okay, wir entfernen die Spendennummer wieder aus der Mod ...

se mit einer Armbrust. Schusswaffen mit Schießpulver gibt es allerdings auch. Diese machen natürlich mehr Schaden und brauchen wesentlich länger, um nachzuladen. Dies führt oft zu prekären Situationen, fördert aber auch das taktische Element.

KARTENSPIEL

Den Wermutstropfen stellt die Zahl der Karten dar. Lediglich auf drei Maps treten Ratten gegen Menschen an. Etwas dürftig, aber dafür hat sich das Team mit der Gestaltung der Gebiete Mühe gegeben. Auch hinter den beiden Spielmodi versteckt sich mehr, als man vielleicht annimmt. Im Team-Deathmatch kloppen Sie sich wie gewohnt mit der gegnerischen Mannschaft. Interessanter ist der Treasurehunt-Modus, bei dem Sie Gold und Wertgegenstände sammeln. Dazu laufen beide Teams über die Karte und suchen in sämtlichen Winkeln nach allem, was glänzt. Schließlich transportieren Sie die Beute in die eigene Schatzkiste. Aber aufgepasst! Die gegnerische Mannschaft klaut auch aus der Truhe, was zu einigen Katz-und-Maus-Spielen führt. Dadurch erhält *Gutter Runners* eine sehr strategische Komponente und läuft nicht immer nur darauf hinaus, die Gegner zu erledigen – wobei das natürlich trotzdem einen großen Reiz des Spiels ausmacht. Taktik ist ebenso durch die schon aus *Counter-Strike* bekannte Waffenkiste gefordert. Geht Ihnen während des Gefechts die Munition aus, laufen Sie schnell zurück zum Lager, um Nachschub zu holen.

KLASSENKAMPF

Selbstverständlich wechseln Sie Auf Wunsch nach jedem virtuellen Ableben die Klasse. Auf der rattigen Seite schlüpfen Sie in die pelzige Haut des Stalkers, der enorm schnell ist und hoch springt, dafür aber nicht viel Schaden aushält. Außerdem steht der Warlock zur Wahl. Dieser schwerfällige Kämpfer setzt auch Blitzzauber ein, um die Gegner zu rösten. Der Dritte im Bunde ist der Gasmaske tragende Defiler, der die zuvor erwähnten Giftkugeln im Gepäck trägt. Denen entgegen steht die City-Watch-Partei, die sich aus folgenden Berufen zusammensetzt: Der Watchman feuert mit einer Pistole und trägt für den Nahkampf auch ein Schwert am Gürtel. Der Marksman nutzt eine Armbrust und eine Keule. Mit dem Assassin steht das Gegenstück zum Stalker bereit. Dieser Kämpfer haut mit Wurfsternen um sich und sticht mit zwei Dolchen kräftig zu. Die Balance zwischen den Klassen haben die Entwickler hervorragend hinbekommen.

RAN AN DEN SPECK!

Wir legen jedem Action-Fan diese hervorragende Modifikation ans Herz. Der kurzweilige Spaß lässt so manches Vollpreisspiel alt aussehen und lädt immer wieder zu einer neuen Partie ein. Auch das Szenario hebt sich positiv von eher drögen Standard-Hintergrundgeschichten anderer Mehrspieler-Spiele ab. Hier hat das Team um Mattias Nordin, Niclas Nordin, Christian Simonson und Sebastian Rösler ganze Arbeit geleistet.

Andreas Bertits

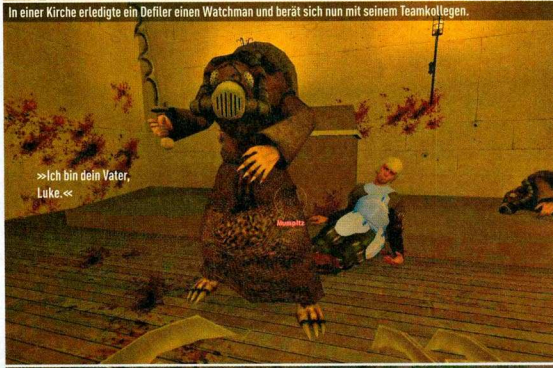
Info: http://gr.hl2files.com

Half-Life 2: Gutter Runners

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2/Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	127
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Ein Watchman greift in den Straßen einer dunklen Stadt einen Warlock an.

Ein Defiler (links) wirft eine Gasbombe auf zwei Watchmen.



In einer Kirche erledigte ein Defiler einen Watchman und berät sich nun mit seinem Teamkollegen.

Ein Stalker beschützt die Goldkiste seines Teams vor feindlichen Angriffen.

PC ACTION Habt ihr vielleicht noch weitere Parteien für die Zukunft geplant? Vielleicht Nilpferde in Ledermänteln, die die Gegner platt walzen?
SEBASTIAN RÖSLER: Nein, es sind momentan keine weiteren Fraktionen geplant, wir wollen lieber die bereits im Spiel enthaltenen erweitern.

PC ACTION Im Spiel kann man sich nur Männer aussuchen. Wieso keine Frauen? Wisst ihr etwa nicht, wie man Frauen modelliert?
SEBASTIAN RÖSLER: Es gibt nicht so viele mit Klischees überladene Söldnerfrauen im mittelalterlichen Europa, an denen wir uns orientieren könnten (lacht).

PC ACTION Was hättet ihr noch gerne in der Mod gehabt, hat es aber nicht mehr ins Spiel geschafft?
SEBASTIAN RÖSLER: Wir hätten noch gerne eine vierte Klasse in jeder Fraktion gehabt, jedoch wurden diese aus Zeitgründen auf spätere Versionen verschoben.

PC ACTION Sind für die Zukunft vielleicht riesige Rattenfallen geplant, die man mit gigantischen Käsebrocken beladen muss?
SEBASTIAN RÖSLER: Mal schauen. Fallen könnte ich mir schon vorstellen, aber woher so viel Käse nehmen ...

LIES MICH!

AUF DVD Half-Life 2 Cooperation Patch

Half-Life 2 | In der PC ACTION 02/07 berichteten wir ausführlich über die *Half-Life 2*-Mod *Cooperation*. Und damit auch jeder in den uneingeschränkten Mehrspieler-Genuss kommt, liefern wir den passenden Patch 1.13 nach. Verzögerungen durch Lags, Abstürze und fehlende Animationen gehören ab sofort der Vergangenheit an. Zudem haben die Macher eine Hand voll neue Spielermodelle beigepackt. (JK)

Info: www.hl2cp.com — SEHR GUT

AUF DVD Rise of Rome 2: The Gods of War

Schlacht um Mittelerde 2 | Warum *Herr der Ringe*-Fans ihr Strategie-Epos per Modifikation ins frühzeitliche Rom schicken, mag einem echten Action-Spieler rätselhaft erscheinen. Fakt ist, dass *Rise of Rome* für *SuM* durchschlagenden Erfolg hatte. Die Fortsetzung mit dem klangvollen Untertitel *The Gods of War* setzt voll auf die Möglichkeiten von *SuM 2*. Keine Angst, *Rise of Rome 2* ist kein einfacher Klon des Vorgängers, die Entwickler haben jedweden Inhalt komplett neu gestaltet. (JK)

Info: http://rome.atomicwienerdog.com — SEHR GUT

AUF DVD Fragophobopolis

Quake 4 | Und schon wieder gibt es Neues von Mapper Chris „MrLyCon" B. Jensen. Das Ergebnis seiner ersten Gehversuche beim *Quake 4*-Kastenbasteln kann sich durchaus sehen lassen. *Fragophobopolis* liefert soliden, kurzweiligen und übersichtlichen Mehrspieler-Spaß, der an längst vergangene Gefechte aus den Anfangstagen des Genres erinnert. (JK)

Info: www.mrlycon.com — SEHR GUT

Wing Commander Saga

Gratisspiel | Zu *Wing Commander* müssen wir Ihnen wohl nicht mehr viel erzählen. Jetzt haben Fans auf Basis des Spiels *Freespace 2* ein neues Kapitel im Buche des Weltraumklassikers aufgeschlagen. Der Komplettumbau *Wing Commander Saga* – das ausnahmsweise nicht das Hauptspiel benötigt – ist in der Zeit zwischen *Wing Commander* Teil 2 und 3, also mitten im Kilrathi-Konflikt, angesiedelt. Die Vorabversion – die sozusagen als Einleitung dient – lässt uns schon mal das Wasser im Mund zusammenlaufen. Eine endgültige Version ist für Winter 2666 angekündigt. Wir hoffen, dass die Entwickler das nicht ernst meinen. Dann sind wir nämlich schon mit *Duke Nukem Forever* beschäftigt. (JK)

Info: www.scifi3d.org — SEHR GUT

AUF DVD Counterblast

Quake 4 | Und weil es Mapper Chris „MrLyCon" B. Jensen einfach nicht lassen kann, haut er noch eine *Quake 4*-Karte hinterher: Die schnuckelige Mehrspieler-Spielwiese *Counterblast* eignet sich hervorragend für kleine Zwei-Mann-Gefechte. Das Teil läuft in Turnier- und FFA-Spielmodus. (JK)

Info: www.mrlycon.com — SEHR GUT

FAR CRY

Operation Tropensturm

In dieser Zwischensequenz sehen Sie, wie Ärzte sich an Jack Carver zu schaffen machen.

In einer Ruine im Dschungel greifen uns feindliche Helikopter an.

Das Warten hat sich gelohnt. *Matto* ist wieder da!

MATTO4 | Fans von Cryteks Karibik-Shooter *Far Cry* wissen natürlich, dass *Matto* ein Synonym für astreine Einzelspieler-Action ist. Und der vierte Teil stellt wieder einmal alles Bisherige in den tropischen Schatten. Fünf neue Schießeisen und ein Physiksystem für Matratzen sorgen für Abwechslung. Die hat Jack Carver auch nötig. Wie im Hauptspiel ist es seine Aufgabe, den Bösewichten den Hintern zu versohlen. 16 Minuten Sprechertext und elf Minuten Zwischensequenzen runden das Mod-Paket ab. Aus lizenzrechtlichen Gründen finden Sie die Mod nicht auf unserer DVD. Jürgen Krauß

Info: http://fc-kartografen.de.vu

Far Cry: Matto4

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Far Cry, Patch 1.4
GRÖSSE IN MEGABYTE:	401
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT

Mit einer Brechstange bearbeitet eine Teamkollegin einen Vortigaunt.

Rückendeckung ist bei einer kooperativen Mod sehr wichtig.

HALF-LIFE 2

Folgeerscheinung

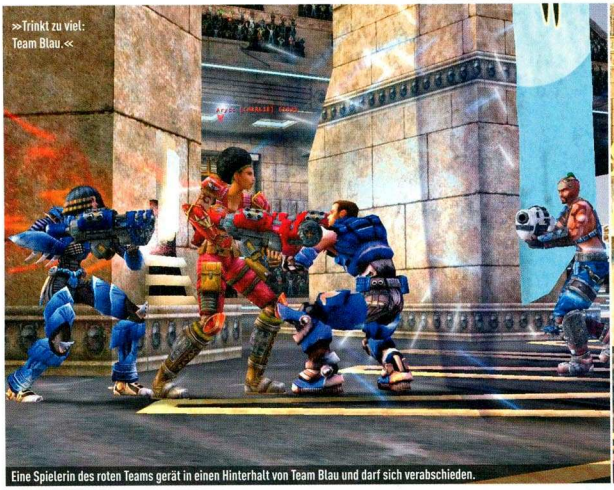
In die Fußstapfen von Gordon Freeman zu treten ist nicht so leicht. Probieren Sie es trotzdem!

FOLLOW FREEMAN | Das Tolle an *Half-Life 2: Episode 1* ist natürlich Alyx. Nicht nur weil die Gute einfach rattenscharf aussieht, sondern hauptsächlich weil sie tatkräftig mit anpackt (wir mögen halt solche Frauen). Ähnliche Erfahrungen bietet Ihnen die kooperative Modifikation *Follow Freeman*. Sie schlagen sich mit Freunden durch leicht geänderte *Half-Life 2*-Levels. Diverse Spielmodi sorgen dabei für Abwechslung. Im klassischen Cooperative-Modus gibt's Punkte für Überleben und Abschüsse, im sogenannten Racing-Modus gewinnt derjenige, der als Erster das Levelende erreicht – aber Vorsicht, hier schießt jeder auf jeden! In zwei weiteren Modi schlüpfen Sie sogar in die Rolle eines Combine oder kämpfen um eine gute Platzierung in einer Internet-Bestenliste. Die derzeit verfügbare Demo enthält zur Einstimmung schon mal zwei der vier angekündigten Spielmodi sowie die Kapitel 3 und 4. Die fertige Version liefert 14 Kapitel. Jürgen Krauß

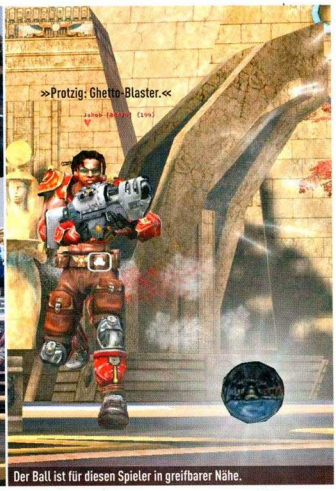
Info: www.mercilessdevelopment.com

Half-Life 2: Follow Freeman

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	289
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT



Eine Spielerin des roten Teams gerät in einen Hinterhalt von Team Blau und darf sich verabschieden.



Der Ball ist für diesen Spieler in greifbarer Nähe.

UNREAL TOURNAMENT 2004

Bälle aus Stahl

Im futuristischen Sport Steel Halo kämpfen Sie um eine Krone und setzen dabei scharfe Waffen ein.

STEEL HALO | Huristar, so lautet nicht der Titel der preisgekrönten Edelprostituierten im örtlichen Rotlichtmilieu, sondern der Name der kaiserlichen Wache in der *Unreal Tournament 2004*-Mod *Steel Halo*. Die Wachen frönen im von Imperator Zaquen beherrschten Universum dem Sport Steel Halo. Mit irgendwas muss man sich ja schließlich zwischen den ganzen Kriegen, Reibereien und Kampforgien die Zeit vertrieben. Abtrünnige Huristar brachten diese Sportart in die äußeren Kolonien des Imperiums. Seitdem erfreut sich auch das Volk daran.

DAS SETZT ALLEM DIE KRONE AUF

Das erinnert ein wenig an den Spielmodus Bombing Run aus *Unreal Tournament 2004*. Zwei Teams versuchen, den Spielball, Krone genannt, zu ergattern und diesen ins gegnerische Tor zu bolzen. Dazu setzen sie futuristische Waffen ein, vor allem aber Schwerkraft-Wummen. Nur wer im Team spielt, holt ordentlich Punkte, denn Gruppenmanöver belohnt das Spiel mit Multiplikatoren. Dadurch bietet diese Mod eine ordentliche Portion Strategie. In der Version 0.9.1 testen Sie Ihr sportliches, kämpferisches und taktisches Geschick in drei Arenen. Die Entwickler gaben sich besondere Mühe bei der Ausarbeitung der Levels. Trotz der hübschen Architektur und Statuen sollten Sie sich aber nicht vom eigentlichen Spielverlauf ablenken lassen. In der finalen Version treten Sie sogar in 14 Arenen gegen andere Mitspieler an. *Steel Halo* macht richtig Laune, Fans von Teamspielen sollten sich diese Modifikation auf jeden Fall ansehen. Einfach DVD einlegen und starten. Andreas Bertits

Info: http://steel-halo.com

Unreal Tournament 2004: Steel Halo	
MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	UT 2004
GRÖSSE IN MEGABYTE:	52,9
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

www.gdynamite.de gamesdynamite

AHOI, BROWSE!

Dein Blechkamerad

Wenn Sie schon immer mal ein Ritter in strahlender Rüstung sein wollten, spielen Sie *Battleknight*.

Neues Jahr, neues Glück!? Und alle guten Vorsätze schon lange wieder über den Haufen geworfen? Ganz egal, nehmen Sie es leicht und locker! Leicht und locker und gar nicht tiefschürfend ist auch das Browserspiel *Battleknight* (www.battleknight.de). Flott erstellen Sie einen eigenen Ritter, der sich in der Rangliste nach oben prügeln will: Im Mittelpunkt stehen entsprechende Duelle. Um eine reelle Chance zu haben, rüsten Sie Ihren stählernen Buben individuell aus und verbessern ihn. Entscheidend über Sieg oder Niederlage sind die trainierbaren Attribute Stärke, Geschick, Konstitution, Glück, Waffen- und Verteidigungskunst. Bei den Händlern hat der Spieler die Möglichkeit, Waffen, Rüstungen und kampfunterstützende Artefakte zu erwerben. Bei den Konfrontationen gilt: Wer stärkere Ritter zum Duell herausfordert und diese dann besiegt, bekommt für den Kampf Erfahrungswerte gutgeschrieben. Mit den gesammelten Punkten steigt der Level des Gesellen. Um das nötige Kleingeld für Ausrüstung, aber auch die Erhöhung der Charakterwerte zu bekommen, absolvieren Sie Missionen. Dabei schlagen Sie den ehrlichen Weg ein oder übernehmen die Rolle des dunklen Ritters – entweder schieben Sie also Wache oder gehen auf fetten Beutezug. *Battleknight* gefällt durch seine leicht zu bedienende, fast schon frauenfreundliche Benutzeroberfläche. Ein Spiel, bei dem Glück, regelmäßiges Einloggen und der Kauf von Edelsteinen gegen echtes Geld für den Erfolg mindestens so wichtig sind wie eine ausgeklügelte Strategie. Robert Schmidt/Dr. Andreas Lober

Auf dem idyllischen Landsitz traineren Sie Ihren Ritter.

LIES MICH!

BSG: Beyond the Red Line

Freespace 2 | Mit Weltraum-Actionspielen sieht es derzeit etwas mau aus. Um das zu ändern, setzten sich ein paar Modder zusammen und basteln seither fleißig am *Freespace 2*-Mod *BSG: Beyond the Red Line*. Welches derzeit angesagtere Szenario als die Fernsehserie *Battlestar Galactica* hätten die Jungs wählen können? Ergo hüpfen Sie demnächst in das Cockpit der Viper-Raumjäger und ziehen gegen die Cylonen in den Krieg. In einem Trailer sehen Sie, wie spektakulär die Raumkämpfe rüberkommen sollen. (AB)

Info: www.game-warden.com/forum/forumdisplay.php?f=36

AUF DVD Science and Industry

Half-Life | In der fernen Zukunft kloppen sich zwei rivalisierende Chemie- und Waffenkonzerne um das größte Kapital: die Wissenschaftler. Ihre Aufgabe als Sicherheitschef ist es, für deren Wohlergehen und vor allem Unternehmenstreue zu sorgen. Je mehr qualifizierte Leute im Spiel auf Ihrer Seite malochen, desto schneller entwickeln die Jungs neue, schlagkräftigere Schießeisen, die Sie wiederum zu deren Verteidigung einsetzen. Klingt interessant? Ist es auch! (JK)

Info: http://si.planethalflife.gamespy.com SEHR GUT

Firststrike

Battlefield 2142 | Einen *Battlefield 2142*-Komplettumbau im *Star Wars*-Design zu machen, ist eine Sache. Diesen aber schon kurz nach Erscheinen des Hauptspiels fertigzustellen, eine ganz andere. In Anbetracht der feschen Vorab-Screenshots wünschen wir dem FS DevTeam jedenfalls gutes und schnelles Gelingen. Der Spieler untersteht entweder Darth Vader aufseiten des galaktischen Imperiums oder macht gemeinsame Sache mit den Rebellen. Als Schauplätze dienen aus den Filmen bekannte Schlachtfelder. Möge die Macht mit Ihnen sein! (JK)

Info: www.firststrikemod.com

Map: de_wanda

Counter-Strike Source | Der deutsche Mapper Soenke C. „warbeast" Seidel hat was ganz Schniekes für Sie gebastelt. Bei *de_wanda* handelt es sich um eine bombige *Counter-Strike Source*-Karte, die komplett aus selbst gestricktem Material besteht. Im dem rund 70 Megabyte großen Paket finden Sie schaurig-schöne Alien-Statuen und eine HDR-Karte vom Allerfeinsten. (JK)

Info: www.warbeast.de SEHR GUT

AUF DVD X1 Docking Station: Level 1

Doom 3 | In der Einzelspielerkarte von Chris „MrLyCon" B. Jensen kämpfen Sie sich durch den sogenannten Power Core und ein paar stinkige Abwasserkanäle. Dort endet der erste Abschnitt aber auch schon. Hat den Mapper an dieser Stelle die Muse verlassen? Ob eine Fortsetzung erscheint, steht noch in den Sternen – der erste Teil jedenfalls sieht gut aus. (JK)

Info: www.mrlycon.com SEHR GUT

ENEMY TERRITORY

Einfallsreich

In einer Villa bewachen wir mit einem Teamkollegen die Tür. Unserem Kreuzfeuer sind die anstürmenden Sicherheitskräfte nicht gewachsen.

Vom Zweiten Weltkrieg in die heutige Zeit. Jagen Sie als Polizist Terroristen.

TRUE COMBAT: ELITE | Es muss ja nicht immer der Zweite Weltkrieg sein, oder? Das dachten sich auch die Entwickler von *True Combat: Elite*. Sie beamten den Gratis-Mehrspieler-Shooter *Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory* von der angestaubten Kriegsumgebung in die Moderne. So robben Sie nun nicht mehr länger von Bunker zu Bunker, sondern schleichen durch Straßenschluchten, stürmen luxuriöse Villen oder entschärfen Bomben auf Baustellen. Der Komplettumbau sieht dabei nicht nur passabel aus, er liefert auch ein großes Arsenal an zeitgemäßen Waffen, etwa die Beretta 92, das M4 oder die Ak-47. Die Global Intervention Force (GIF626) ist eine Spezialeinheit, die dem Treiben der Terror-Organisation The Unit ein Ende setzen will. Zugegeben, ein Terroristen-gegen-Spezialeinheit-Szenario ist ähnlich verbreitet wie der Zweite Weltkrieg, dafür kostet diese Mod keinen müden Cent. Und Sie bekommen viel: Waffenverhalten der realistischen Art, das sogenannte Iron Sight Aiming System, bei dem zwar das Fadenkreuz fehlt, Sie aber per rechter Maustaste ranzoomen und trotzdem die unmittelbare Umgebung im Auge behalten, verschiedene Spielmodi, Punkbuster-Unterstützung, unkomplizierte Action in Hülle und Fülle. Jürgen Krauß

Info: www.truecombat.com

Enemy Territory: True Combat - Elite

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	RTCW: Enemy Territory
GRÖSSE IN MEGABYTE:	450
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

GRATISSPIELE DES MONATS!

The Hunted: Wir heizen einer Horde Zombies mit der Schrotflinte ein.

Darsana: An einer Brücke lauern wir mit unserer Keule auf Feinde.

Tod den Toten!

In *The Hunted* bekommen Sie es mit einer Zombie-Lawine zu tun, in *Darsana* treten Ritter gegen Untote an.

Sie kennen das aus Zombie-Filmen. Eines Tages wacht der Held auf und alles um ihn herum ist zerstört. Überall lauern faulende Untote, die nur eines wollen: sein Gehirn fressen. Gut, Politiker hätten damit weniger Probleme, Sie sind aber jetzt Ihres Lebens nicht mehr sicher. Sowohl in *The Hunted: Chronicle 1* als auch in der Fortsetzung *The Hunted: Chronicle 2* erwachen Sie in einem zombieverseuchten Haus. Zunächst stehen Sie ohne Waffen da. Nicht besonders hilfreich, wenn wandelnde Leichnen nur eines im Sinn haben – einen auf Armin M. zu machen und Sie zu verspeisen. Also wandern Sie vorsichtig durch die schaurigen Gänge, immer darauf bedacht, keine Toten zu wecken und so schnell wie möglich an eine Waffe zu kommen. Die Zombies schlurfen nämlich nicht langsam umher, sondern geben schonmal ordentlich Gas und jagen Sie kreuz und quer durch die verzwickten Levels. Grafisch reißt *The Hunted* keine Bäume aus, doch die Atmosphäre ist atemberaubend, da hat Entwickler Chris Page Hervorragendes geleistet. Das hat er übrigens auch mit seinem zweiten Spiel Darsana. In diesem Mehrspieler-Actionspiel treten Ritter gegen Untote an. Wandelnde Leichen scheinen es Herrn Page angetan zu haben. Die Mehrspieler-Duelle machen dank des ausgeklügelten Leveldesigns im Team großen Spaß. Auch hier sollten Sie keinen grafischen Überflieger der Marke *Dark Messiah of Might and Magic* erwarten, auch wenn das mittelalterliche Szenario daran erinnert. Gepflegten Kämpfen steht aber dennoch nichts im Weg. Das gilt sowohl für *The Hunted* als auch für *Darsana*. Andreas Bertits

Info: http://thehunted.ru1337.com
www.darsana-game.com

EXKLUSIV! WARCRAFT 3

Trio Tra Trullala

X" Borchardt und Tobias „Tuk" Jansen. Gemeinsam erstellten sie exklusiv eine Mehrspielerkarte namens *Balance of Might*. Wie immer geht es dabei um die ewige Schlacht zwischen Gut und Böse. Jeder Seite stehen ein Dutzend Helden zur Verfügung (einige werden mit kommenden Versionen hinzugefügt), wobei jeder Recke einen Anti-Helden im gegnerischen Team hat. Die Rüstungen tragen sie ähnlich wie bei *Diablo 2* allein oder als Set-Einheit, dazu stehen mehr als 50 Einzelteile parat. Zu Beginn wählen Sie einen Charakter und kämpfen gegen die nahenden Gegnerscharen. Für jeden erledigten Feind bekommen Sie Erfahrungspunkte. Haben Sie genügend, gewinnen Sie ein Level und erforschen eine der vier Fertigkeiten. Animationen, Geräusche, Figuren – alles Marke Eigenbau: *Balance of Might* hat das Zeug, um mit ein wenig Feinschliff der Perfektion nahe zu sein! Großartig! Christian Gürnth

Info: www.dark-gaming.de

Eine Armee Helden, unterstützt von Ifrit und seinem Feuerring, erledigt einige Fußtruppen.

Mit einem seiner gefährlichen Feuerzauber heizt Ifrit den feindlichen Einheiten ein.

Durch Mods und Maps leben gute Spiele ewig. *Balance of Might* verpasst *Warcraft 3: The Frozen Throne* eine Frischzellenkur.

BALANCE OF MIGHT | Als „Vorsüppchen" von *World of Warcraft* erlebte *Warcraft 3* im Jahre des Herrn 2002 einen enormen Online-Ansturm. Irgendwann ist jedoch jede offizielle Karte gespielt und jeder Winkel erforscht. Doch aktive Spieler erweitern konstant diesen Mehrspielerhit mit kostenfreien Inhalten und halten ihn somit am Leben. Für Sie schnappten wir uns die Mappergrößen Heiko „Lazer-

Balance of Might	
MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Warcraft 3: TFT
GRÖSSE IN MEGABYTE:	4
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

Die saugst du auch!

Tides of Blood

Als einer der Urväter aller selbst erstellten Karten gilt *Tides of Blood*. Es geht um den ewigen Kampf Menschen gegen Untote. Jede der Parteien verfügt über eine Hauptbasis und zwei Außenposten. In bestimmten Intervallen erscheinen in den Basen computergesteuerte Einheiten. Die Helden der Rassen sind an reale beziehungsweise fiktive bekannte Charaktere angelehnt, so kämpft etwa Leto Atreides aus dem Roman *Dune* für die Menschen. Durch die sehr gute Balance der Helden dauert ein Spiel ausgeglichener Teams oft über zwei Stunden.

Info: www.tidesofblood.com

Der Blutmagier (rechts) und Leto (Mitte) zerlegen die gegnerische Hauptbasis der Untoten.

Defense of the Ancients

Die derzeit beliebteste von Benutzern erstellte Karte ist *DotA*. *DotA* steht für *Defense of the Ancients* und bietet Ihnen 80 verschiedene Helden – 40 aufseiten der Sentinel, 40 auf der Scourge-Flanke. Die offizielle und meistgespielte Version von *DotA* ist *DotA Allstars*. Interessant sind die Spielmodi: Der Ersteller der Partie hat die Möglichkeit, zwischen Deathmatch, WTF-Mode und vielen anderen Spielarten zu wählen. Auf diese Weise bietet *DotA* selbst nach langer Spielzeit immer wieder Neues.

Info: www.getdota.com

Pudge (rechts) wartet auf gegnerische Helden. Zeus (Mitte) bereitet seinen Hammer vor.

NEVERWINTER NIGHTS 2

Unheilige Dreifaltigkeit

In den ersten Modulen zu *Neverwinter Nights* kämpfen Sie wieder einmal gegen dämonische Schergen.

MODULE | Wenn Sie schon die spannende Kampagne von *Neverwinter Nights 2* abgeschlossen haben und nun sehnsüchtig auf ein Add-on oder einen Nachfolger warten, dann haben wir was für Sie. Und zwar genau das, wonach es Fantasyhelden immer dürstet: neue Abenteuer. Mit dem im Spiel enthaltenen Editor haben schon jetzt fleißige Fans erste Module gebastelt. Drei stellen wir Ihnen an dieser Stelle vor.

THE FLIGHT FROM DEATH

Im Gefängnis aufzuwachen, macht mit Sicherheit keinen Spaß, vor allem nicht, wenn man nicht weiß, was man ausgefressen hat. Jedenfalls will Sie der König der Toten sicher hinter Gitter wissen. Aber irgendwie beschleicht Sie das Gefühl, dass Sie in der Zelle Ihres virtuellen Lebens nicht sicher sind. Entsprechend lautet die Devise: Flucht! Bevor Sie wieder das Licht des Tages erblicken, kämpfen Sie sich durch ein recht großes Labyrinth, verfolgt von den finsteren Schergen des Königs der Toten. Trotz der geringen Spielzeit von nur einer Stunde sehr spaßig.

THE ADVENTURES OF FACTION PIG

Stirb, du Schwein! Das ist der Wahlspruch dieses Moduls. Auf der Schädelinsel suchen Sie die Wutz Faction Pig, um sie in die ewigen Jagdgründe zu senden. Ein sehr eigenartiges, aber durchaus interessantes Modul, bei dem man mit gewisser Intelligenz sogar eine philosophische Anekdote entdecken kann ...

AVENDALE

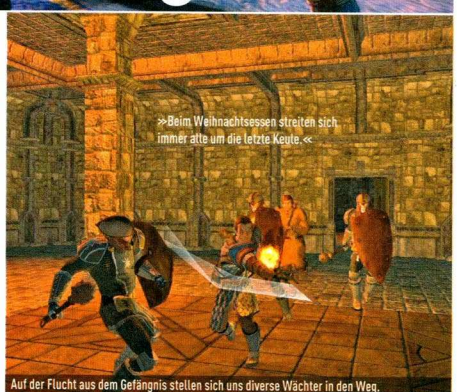
Was wäre ein kleines idyllisches Fantasydörfchen ohne eine finstere Bedrohung, die die Bewohner heimsucht? Als braver Held greifen Sie zu Schwert und Schild und machen sich auf, das Böse zu besiegen. Die vielen hübschen Gebiete, die neuen Monster und Gegenstände versüßen so manchen kalten Winterabend ... Bereits diese drei Module zeigen, was mit dem Editor von *Neverwinter Nights 2* so alles möglich ist. Weitere, umfangreichere Projekte befinden sich bereits in Arbeit.

Andreas Bertits

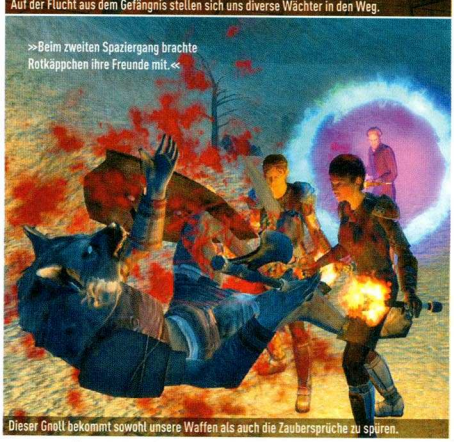
Info: http://nwvault.ign.com

Neverwinter Nights Module

MODUS:	Einzelspieler/Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Neverwinter Nights 2
GRÖSSE IN MEGABYTE:	69,4
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



Auf der Flucht aus dem Gefängnis stellen sich uns diverse Wächter in den Weg.



Dieser Gnoll bekommt sowohl unsere Waffen als auch die Zaubersprüche zu spüren.

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Ein fast stilles Örtchen

Wir bearbeiten das Monster Menschenfressender Mampf (links)mit einem Blitzzauber.

Auf der Suche nach den Hundestatüen begegnen wir einem gemeinen Skelett-Champion.

In diesem malerischen Dorf gibt es für Helden nicht nur was zu sehen, sondern auch genug zu tun.

QUELLDORF | Ohne die fantastischen Modder würden viele Spiele mit Sicherheit viel früher in der Versenkung verschwinden. Wenn aber fleißige Fans stets aufs Neue Missionen und Orte in ihre und Ihre Lieblingstitel einfügen, machen diese schier unendlich Spaß und versüßen die Wartezeit auf Nachfolger. Das trifft auch auf die neue Mod *Quelldorf* für *The Elder Scrolls 4: Oblivion* zu. In der Nähe der Stadt Bravil finden Sie nun einen Kanal und in eine Bucht gebettet liegt der malerische Ort Quelldorf. Schon auf den ersten Blick erkennen Sie, wie viel Liebe zum Detail Entwickler Nobert „Trebron" Henzel in die Mod gesteckt hat. Hübscher hätten es die Macher des Hauptspiels auch nicht hinbekommen. Doch *Quelldorf* erfreut nicht nur das Auge. Die Bewohner haben sofort einen Auftrag für Sie. Wir möchten nicht zu viel verraten, aber es geht um einige Banditen, den menschenfressenden Mampf – der nichts mit Ottfried Fischer zu tun hat – und einige andere Fieslinge. Räumen Sie diese aus dem Weg, erhalten Sie – wie schon aus anderen Modifikationen bekannt – ein Haus als Belohnung. Außerdem finden Sie eine Zugbrücke, die sogar bedienbar ist: Lassen Sie also mal nicht die Hose, sondern die Brücke runter! Da *Quelldorf* sehr viele Objekte in den Außenarealen bietet, gehen selbst sehr schnelle PCs öfter in die Knie. Achten Sie bitte auf die beigefügte Readme-Datei, da einige Änderungen in der „Oblivion.ini" vorzunehmen sind, um die Mod zu aktivieren. Andreas Bertits

Info: www.planetoblivion.de

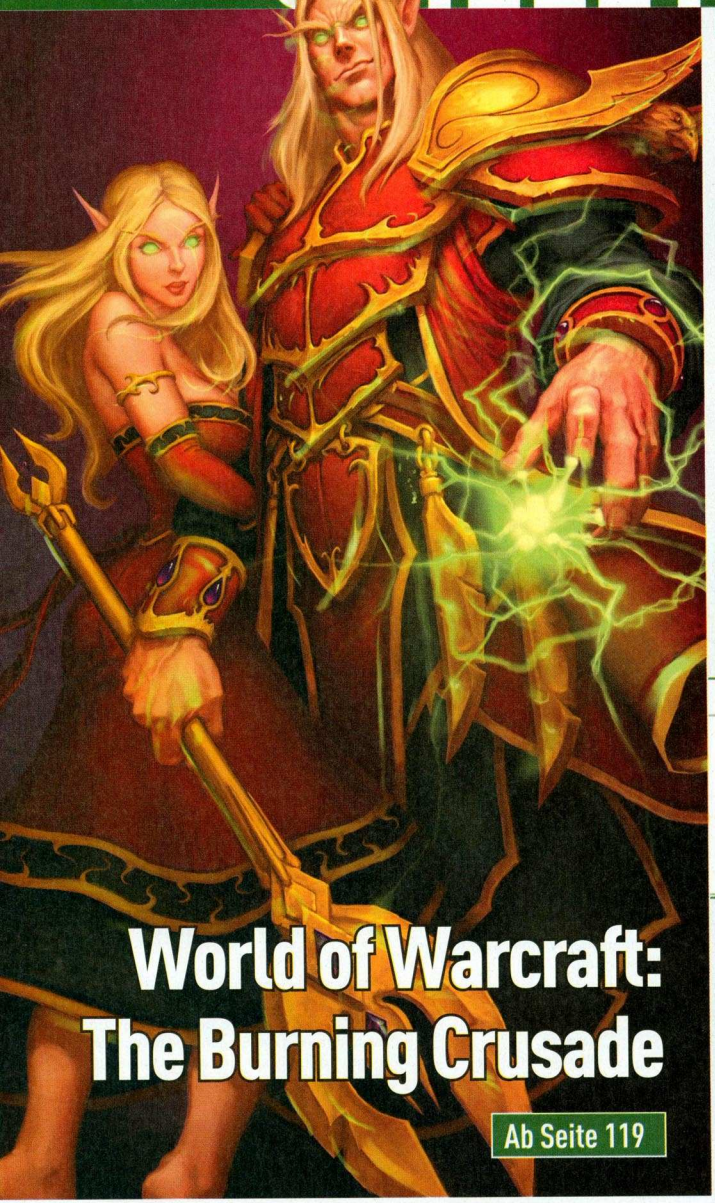
The Elder Scrolls 4: Oblivion - Quelldorf	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	TES 4: Oblivion
GRÖSSE IN MEGABYTE:	2,76
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S'N DA?
SPIELE UND MODS		
Act of War	www.planet-actofwar.de	Angehende *Act of War*-Zocker finden alles, was Sie brauchen. Umfangreich und superinformativ. Anschauen!
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles, und das finden wir schön!
Alles	www.demonews.de	Wenn man alles sucht und nie was findet, kann diese Seite weiterhelfen. Wir stehen drauf!
Alles	www.moddb.com	Sie finden mehr als 2.000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten.
Battlefield 2	www.battlefield2.net	Unsere Nummer 1, wenn es um *Battlefield* geht. Ein sehr gelungener Auftritt.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Seite der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier finden Sie so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2	www.schlacht-um-mitteler.de	Strategen in Tolkiens Fantasy-Welt finden hier, was Sie brauchen. Nur den Einen Ring nicht.
Doom 3	www.doom3maps.org	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann auf dieser krassen Webseite.
Enemy Territory: Quake Wars	www.etqwhq.de	Diese Seite informiert Sie umfassend über den kommenden teambasierten Mehrspieler-Knaller!
F.E.A.R.	www.justfear.de	Alle Infos und News sowie jede Menge Downloads rund um den Grusel-Shooter.
FIFA	www.fifastadt.de	Wer auf EAs Fußballserie abfährt, markiert sich diese Seite. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze.
Ghost Recon Advanced Warfighter	www.grawhq.de	Alle Informationen zum Ego-Shooter *Ghost Recon Advanced Warfighter* von Ubisoft. Ein pralles und informatives Depot.
GTA: San Andreas	www.gtainside.de	Alles zu *GTA: San Andreas* und den Vorgängern der *Grand Theft Auto*-Serie. Vollbedienung für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Half-Life 2	www.halflife-2.info	Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Joint Task Force	www.jtfhq.de	Die erste Anlaufstelle zu *Joint Task Force*. Vollgepackt mit Infos, ist die Website ein absolutes Muss für jeden Strategen.
Max Payne 2	www.mpzone.de	Weil beide *Max Payne*-Abenteuer extrem kurz sind, kommen zusätzliche Files immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen.
Medal of Honor: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fanseite zu *Medal of Honor: Allied Assault* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Pro Evolution Soccer	www.pes-x.de	Fundgrube zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
Quake 4	www.quake4maps.org	Diese Website für *Quake 4* ist eine der aktuellsten Anlaufstellen für dieses Spiel und liefert Mods, Maps und Infos ohne Ende.
Rainbow Six	www.rainbowsix.org	Was mit *Rainbow Six* zu tun hat, arbeitet Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) auf!
Splinter Cell	http://splintercell.unrealx.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt es alles zu dem Thema.
Star Wars: Empire at War	http://eaw.gamecaptain.de	Alles, was Sie über die Sternenkriegssage und das Echtzeit-Strategiespiel wissen wollen, finden Sie hier.
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.planetoblivion.de	Wenn es irgendwo coole Erweiterungen, Mods und Gimmicks für *Oblivion* gibt, dann auf dieser deutschen Community-Seite.
Warcraft 3	www.inwarcraft.de	Was man über den Echtzeit-Knaller wissen will, steht auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
Wolfenstein: Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
World of Warcraft	www.buffed.de	Bietet die größte deutsche Datenbank für *WoW* sowie News, Tests und Marktübersichten zu allen Online-Spielen.

HARDCORE
FÜR SCHRAUBER
WWW.PCGAMESHARDWARE.DE
PC Games Hardware
TESTS TIPPS TUNING
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

SPIELETIPPS



World of Warcraft: The Burning Crusade

Ab Seite 119

KURZTIPPS

Caesar 4	Seite 116
Dark Messiah of Might and Magic	Seite 116
Neverwinter Nights	Seite 116
Neverwinter Nights 2	Seite 116
Medieval 2: Total War	Seite 116
The Elder Scrolls 4: Knights of the Nine	Seite 116

SPIELETIPPS

Sam & Max: Episode 1 und 2	Seite 117
World of Warcraft: The Burning Crusade	Seite 119

EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie ebenfalls an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf CD mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Cheatprogramme packen wir gern auf unsere Cover-DVD und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
9. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten, CDs und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.

Per Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen:
09001/101950*

Tipps & Tricks:
09001/101951*

Täglich von 8 bis 24 Uhr!
* Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE DIE SPIELETIPPS DER VERGANGENEN MONATE AUF EINEN BLICK.

TITEL	AUSGABE
Anno 1701	1/07
Armed Assault	2/07
Bad Day L.A.	10/06, 11/06
Battlefield 2142	12/06
Call of Juarez	11/06
Company of Heroes	11/06, 12/06
Die Siedler 2: Die nächste Generation	10/06
Flatout 2	11/06
Ghost Recon: Advanced Warfighter	8/06
Gothic 2: Die Nacht des Raben	10/06
Gothic 3	12/06, 1/07
Heroes of Might and Magic 5	8/06, 9/06, 10/06
Joint Task Force	11/06
Paraworld	11/06
Prey	9/06
Runaway 2	2/07
Scarface: The World ist Yours	1/07
Sin Episodes: Emergence	10/06
The Da Vinci Code: Sakrileg	8/06
The Elder Scrolls 4: Oblivion	6/06, 7/06, 11/06
Titan Quest	9/06
World of Warcraft	3/05, 5/05, 6/05, 10/05, 12/05

Hilf mir mal kurz!

»Müssen irgendwann mal raus: Weisheitszähne.«

Neverwinter Nights

Die Vollversion unserer vergangenen Ausgabe war eine harte Nuss. Das Spiel ist so unfassbar schwer, dass manche Leser bereits an der Installation scheiterten! Deshalb dieser Tipp: Legen Sie Heft 2/2007 so vor sich, dass nur die erste Seite aufgeschlagen ist. Jetzt sollten Sie zum einen eine **rote DVD-Papphülle** und zum anderen dahinter eine **weiße CD-Papierhülle** sehen. Werfen Sie einen Blick auf die Rückseite der Papierhülle. Ziemlich nahe am Heftbund sollte ein **Geheimcode** stehen. Gegebenenfalls vorsichtig an der Papierhülle zerren! Den Geheimcode geben Sie ein, sobald das Spiel ihn während der Installation fordert. Dann steht einem tollen Abenteuer nichts mehr im Weg! Verantwortlich für dieses Rätsel waren übrigens die Jungs von unserer Druckerei – die sind im Gegensatz zu uns halt nur Menschen. Wir bitten um Entschuldigung.

Caesar 4

Öffnen Sie die Eingabezeile mit der **Eingabe-Taste** und geben Sie die abgedruckten Codes ein. Danach einfach mit der **Eingabe-Taste** bestätigen und sich an der Wirkung ergötzen.

Cheat	Wirkung
Denarii x	x Denare erhalten
Unlock	Alle 37 Szenarien freischalten
Win	Level gewinnen
Jupiter	Die ausgewählten Einheiten trifft der Blitz
Satisfy	Alle Bewohner sind zufrieden
Plaque	Plagen ein/aus
Fire	Feuer ein/aus
Earthquake	Erdbeben
Rain	Sauwetter

Neverwinter Nights 2

Drücken Sie die **Eingabe-Taste**, um das **Chatfenster** zu öffnen. Hier geben Sie die genannten Cheats ein und erhalten die entsprechende Wirkung. Damit die Codes funktionieren, aktivieren Sie mit **##DebugMode 1** (ebenfalls ins Chatfenster eintragen) den Cheat-Modus. Mit **##DebugMode 0** deaktivieren Sie ihn wieder. Bei manchen Cheats müssen Sie vorab einen Charakter anwählen, auf den sich die Wirkung beziehen soll.

Cheat	Wirkung
##dm_god	Gott-Modus
##dm_givegold x	x Gold erhalten
##dm_heal	Volle Gesundheit
##dm_allspells 1	Alle Zaubersprüche
##dm_givelevel x	Charakter auf Level x setzen
##givespell x	Sie erhalten Zauberspruch Nummer x
##givexp x	x Erfahrungspunkte erhalten
##irolltwenties	20 Punkte in allen Statistiken
##SetCHA x	Charisma auf x setzen
##SetSTR x	Stärke auf x setzen
##SetDEX x	Geschicklichkeit auf x setzen
##SetWIS x	Weisheit auf x setzen
##SetCON x	Ausdauer auf x setzen
##SetAge x	Alter bestimmen

Medieval 2: Total War

Öffnen Sie die **Konsole** mit der **Ö-Taste** und geben Sie die Codes ein, um die genannte Wirkung zu erhalten

Cheat	Wirkung
Add_money x	x Geld erhalten
Process_cq x	Alle Gebäude in Stadt x fertigstellen
Add_population x y	Bevölkerung y der Stadt x hinzufügen
Toggle_fow	Nebel des Krieges ein/aus
Give_trait x y z	Dem Charakter y mit der Stufe z die Fähigkeit y verleihen

Für die Fähigkeiten **y** steht Ihnen Folgendes zur Verfügung:

Fähigkeit	Auswirkung
Assassinmaster	Meuchelmord-Experte
Brave	Tapferkeit
Feck	Derbe Ausdrucksweise
Goodcommander	Guter Kommandant
Haleandhearty	Gesund und munter
Inspiringspeaker	Guter Redner
Kind Ruler	Begnadeter Herrscher
Logisticalskill	Logistische Fähigkeiten
Loyal	Loyalität
Mathematicsskill	Mathematisches Genie
Tacticalskill	Klasse Taktiker
Spymaster	Meister-Spion

Vorsicht:
In der deutschen Version sind manche Namen geändert. Entpacken Sie einfach die Spieldaten und lesen Sie die gesuchten Orte, Namen und Werte nach.

Dark Messiah of Might & Magic

Erstellen Sie eine neue Desktop-Verknüpfung und ergänzen Sie die Zielzeile mit dem Parameter **-console**. Leerzeichen vor dem Strich nicht vergessen! Starten Sie das Spiel über diese Verknüpfung. Nun rufen Sie mit der **^-Zirkumflex-Taste** die Konsole auf. Geben Sie **sv_cheats 1** ein, um den Cheat-Modus zu aktivieren. Jetzt stehen Ihnen folgende Codes zur Verfügung, die Sie ebenfalls in die **Konsole** eingeben.

Cheat	Wirkung
god	Gott-Modus
buddha	Unverwundbar auch bei Stürzen
notarget 1	Unsichtbarkeit
noclip	durch Wände schweben
impulse 101	Alle Waffen samt Munition
mm_player_add_adrenaline 100	Volle Adrenalinleiste
mm_player_add_skillpoints x	x Punkte erhalten
mm_player_add_gold x	x Gold erhalten
mm_player_stamina_megasprint_cost_per_second 0	Sprinten kostet keine Energie
mm_player_stamina_needed_for_kick 0	Treten kostet keine Energie
mm_player_time_to_add_mana 0	Mana regeneriert sich kontinuierlich
arrows_unlimited 1	Unendlich viele Pfeile
mat_depthbias_normal 1	Sie können durch Wände sehen
sv_gravity x	Gravitation verändern (x=0-800)
map z	Zum Level z springen (siehe unten)

Für **z** können Sie Folgendes einsetzen: L00, L01_a, L02_a, L02_b1, L02_b2, L03_a, L03_b, L04_b, L05_a, L05_b, L05_c, L06_a, L06_b, L06_d, L07_a, L07_b, L08_a1, L08_a2, L08_b, L09_a, L09_d, L10_a, L10_b, L10_c, L11_a, L11_b1, L11_b2, L11_c, L12_a, L12_b, L12_c.

The Elder Scrolls 4: Knights of the Nine

Drücken Sie während des Spiels die **^-Zirkumflex-Taste**, um die **Konsole** aufzurufen. Jetzt geben Sie die Codes ein und bestätigen mit der **Eingabe-Taste**. **Vorsicht:** In manchen Missionen kann es wegen der Cheats zu Programmabstürzen kommen!

Cheat	Wirkung
tgm	Gott-Modus an/aus; zusätzlich können Sie beliebig viel tragen, ohne dass sich die Geschwindigkeit verringert
tcl	Ghost-Modus an/aus
modpca x,y	Dem Attribut x werden y Punkte hinzugefügt
modpcs x,y	Der Fähigkeit x werden y Punkte hinzugefügt
coc x	zum Ort x teleportieren
thf	Hilfs-Anzeige ein/aus
unlock	Gewähltes Objekt aufsperren
lock x	Gewähltes Objekt mit Level x absperren
kill	Gewählte Spielfigur töten
help	Alle Konsolenbefehle anzeigen

Sam & Max: Culture Shock

Die zwei Ermittler sind einem Popstar auf den Fersen. Bevor die Zyniker vom Dienst den Halunken Brady Culture festnageln, enthüllt Sam in einer bizarren Psychoanalyse-Sitzung sein innerstes Ich ...

Ausgangspunkt: Einsatzzentrale

Schnappen Sie sich die Bowlingkugel am rechten Aktenschrank. Öffnen Sie den Wandschrank und verpassen Sie mit Sams Knarre dem Käse ein paar Löcher. Das Schweizer Milchprodukt packt Sam vor das Rattenloch links neben dem Schrank. Die noch immer unzufriedene Ratte verlangt mehr. Max krallt sich den Nager und setzt ihn für eine Unterredung auf den Schreibtisch. Seine Verhörmethoden gehen nicht spurlos an dem Langschwanz vorbei und die Ratte beklagt sich über Kopfschmerzen. Darauf von Sam angesprochen, verrät der Käsefetischist seine Höhenangst. Max' Androhung, die Ratte aus dem Fenster zu hängen, gibt schließlich das Telefon frei. Sam krallt sich den Boxhandschuh und verlässt das Büro durch die linke Tür. Auf der Straße nehmen Sie die Spraydose, die hinter dem Desoto auf dem gelben Auto steht. Damit sprühen Sie auf das vorhandene Graffito ein. Angenervt von Ihrer „Verschönerung" eilt Specs herbei. Oben im Büro lassen Sie die Bowlingkugel aus dem Fenster auf Specs Birne fallen.

Verkehrsstreife

Das tierische Duo Sam und Max begibt sich mit dem Desoto (links neben dem Büro) auf Streife. Auf der Fahrbahn rammen Sie den nächstbesten Wagen und nötigen dessen Lenker mithilfe des Megafons zum Anhalten, jedoch nicht ohne vorher ein Rücklicht mit der Knarre zu zerballern. Der Angehaltene rückt einen Batzen Geld raus, wenn Sie ihn auf das beschädigte Rücklicht ansprechen. Damit kehren Sie zu Ihrem Büro zurück.

Einkaufsbummel

Bosco verkauft Sam einen Tränengaswerfer. Nehmen Sie außerdem das Stück Käse vom Tisch und betreten Sie das Bad zu Ihrer Linken. Sobald Whizzer auf dem Klo hockt, legen Sie den Käse in sein Körbchen. Auf zu Sybil's! Nach einer Konversation feuern Sie mit dem Tränengaswerfer auf Peeper und verpassen ihm einen Hieb mit dem Boxhandschuh. Aus dem rechten Wandschrank befreien wir Sybil. Um einige Informationen reicher kehren die zwei Inspektoren auf die Straße zu Specs zurück. Auch dieser packt aus. In Boscos Laden vernehmen wir noch Whizzer, der vor Ihnen die Flucht ergreift. Geben Sie Ihrem Oldtimer die Sporen und nehmen Sie die Verfolgung auf. In Reichweite zum Fluchtwagen schießen Sie auf dessen Reifen. Jäh gestoppt, spuckt Whizzer einen Hinweis aus, dem Sie just folgen.

Auf Freuds Spuren

Am Theater angekommen, schnappt sich Sam einen Aufnahmeantrag vom Ticketschalter. Zurück im Sybil's unterzieht sich Sam Ihrer Psychoanalyse. Denn nur der ausgefüllte Psychoantrag verschafft unserem investigativen Gespann Zutritt zum großen Finale.

Der Tintenklecks als Spiegel deiner Seele

Abhängig von Sams spezifischer Besessenheit antwortet er nacheinander: Beim Geldfimmel (Obsession with money): (1) Pennies on the eyes of a dead mime. (2) An SUV crashing into an opulent mansion. (3) My Uncle Louie's moth-eaten wallet. (4) Elephants at the New York Stock Exchange. (5) A debit card fed through a document shredder. Bei Ruhmgeilheit (Obsession for fame) kontert die Töle: (1) Susan Lucci holding an Emmy. (2) Pigeons on the marquee at Mann's Chinese Theater. (3) An autograph written in Braille.(4) A cheering crowd of lanky albinos. (5) That blotchy thing a flashbulb does to your eyes.

Die freie Assoziation

Bei diesem Test gilt es, bei dem richtigen Stichwort gewalttätig zu reagieren. Bei der Friseurabneigung (Violent reaction to hair dressing) bringt Sie zum Beispiel das Wort „Shampoo" und bei Dentalergwohn (Violent reaction to dentistry) eine Füllung („Filling") zum Ausflippen. Reagieren Sie nur einmal gewalttätig, indem Sie die Knarre ziehen und auf Sybil zielen.

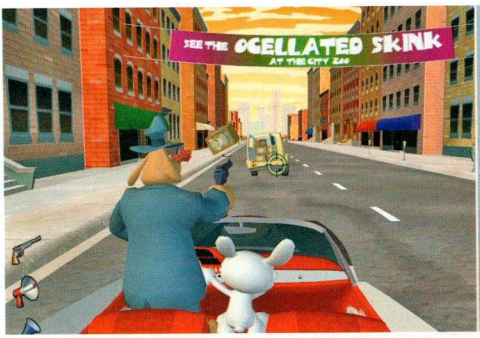
Traumdeutung

Um Sams Neurose zu vervollständigen, schildern Sie Ihren letzten Traum passend zum Symptom. Bei „Marry your Mom" bauen Sie die Hochzeitstorte und als anwesende Person („?") das „You" ein. „A need to know your peer's age" verlangt nach dem Geburtstagskuchen und Max. Fertig ausgefüllt, begeben sich Sam und Max zum Theater.

Ein Heim für ehemalige Kinderstars

Sam wirft das ausgefüllte Formular in den dafür vorgesehenen Schlitz am Ticketschalter und betritt das Theater. Zum Videoauslieferer hypnotisiert, greift sich Sam bei der nächstbesten Gelegenheit den Käse in Boscos Laden. Die Diebstahlsicherung tut ihr Übriges. In Sams Büro schalten Sie das Licht aus, schnappen sich den Kleiderbügel vom Fernseher, verpassen dem „One Way"-Schild eine Kugel und setzen Max' Haupt auf seinen Torso. Den letzten Brady verscheucht Sam, indem er den Wandschrank öffnet und kurz darauf die Fahrradpumpe benutzt. Nach der Traumsequenz kehren Sie nochmal in Sams Büro zurück und nehmen den Kleiderbügel. Im Sybil's sacken Sie die Blaupause (Helmet Diagram) ein und gehen zu Boscos Laden. Bosco bastelt Ihnen aus der Blaupause und dem Bügel ein Hypnoseblocker. In Bradys Zentrale sprechen Sie dreimal mit den „Soda Poppers" und verlautbaren Folgendes: (1) Become ... Brady Culture! (2) Worship ... me! und (3) Attack ... me!

Paul Schneider



Whizzer gibt dem Ermittlerduo die Adresse vom Schurken Brady preis. Doch vorher gilt es, den Flüchtigen zu stoppen. Weichen Sie den Kisten aus und ballern Sie auf die Reifen des Lieferwagens.

Die Traumdeutung unseres felligen Gesellen erhärtet den Verdacht auf eine Persönlichkeitsstörung. Setzen Sie anstelle der Donutschachtel (1) und der Silhouette (2) die passenden Gegenstände ein.

Sam & Max: Situation Comedy

Sam und Max sind wieder unterwegs. In der neuesten Episode unternehmen die beiden einen Ausflug durch die virtuelle TV-Landschaft. Mit unserer Lösungshilfe haben Sie dabei keine Probleme.

IT'S SHOWTIME!

Ratten und Rasierschaum

Zu Beginn erfahren Sie, dass die Talkshow-Moderatorin Myra ihre Gäste als Geiseln in ihrer Fernsehsendung hält. Verlassen Sie das Büro und gehen Sie nach rechts in Boscos Laden. Er erzählt Ihnen von einer Ratten-Gang, Skinbodies genannt. Diese terrorisiert ihn und stiehlt ihm sämtlichen Rasierschaum. Auch die letzte Dose Rasierschaum, die Sie kaufen wollen, wird kurz vor dem Kauf von der Gang stibitzt. Außerdem bietet Bosco Ihnen ein Gerät zum Modifizieren der Stimme für eine Million Dollar an. Gehen Sie nun nach links zu Sybil. Sie sagt Ihnen, dass sie ein Foto von einem Außerirdischen für ihr neues Magazin braucht. Nun steigen Sie in Ihr Auto und verfolgen die Ratten. Lenken Sie Ihren Wagen am besten auf die Mitte der Straße und schießen Sie dann auf die Ratten. Diese weichen Ihren Schüssen aus. In regelmäßigen Abständen kommen Ihnen auf der Mitte der Straße Bau-Utensilien wie Verkehrshütchen entgegen. Durch Ihre Schüsse zwingen Sie die Ratten dazu, in die Bau-Utensilien zu rauschen. So erhalten Sie den gestohlenen Rasierschaum. Nun fahren Sie in das TV-Studio.

Im TV-Studio

Im Studio angekommen, stellt sich Ihnen gleich eine Regisseurin in den Weg. Diese will Sie partout nicht durchlassen. Also müssen Sie bei ihr vorspielen, um eine Rolle in einer ihrer Serien zu ergattern. Erst dann dürfen Sie weitergehen. Wenn die Regisseurin von Sam verlangt, so zu tun, als sei er rasend, benutzen Sie den Rasierschaum, um Tollwut zu imitieren. Sam schäumt sich den Mund ein und die Regisseurin ist zufrieden. Damit Max dann auf Kommando weint, verpassen Sie ihm eine Ladung mit dem Tränengaswerfer. Max weint, die Regisseurin ist begeistert und Sie haben die Rollen.

Cut!

In der Show müssen Sie die Kuh verkleiden und den Vermieter überlisten. Nehmen Sie die Abdeckung der Lampe und setzen Sie diese der Kuh auf. Stellen Sie dem Vermieter die Kuh als französischen Chefkoch vor. Nehmen Sie den Teller vom Tisch und schieben Sie ihn unter den Kuhfladen. Wenn der Vermieter fragt, was die Kuh mit „Muh" meint, sagen Sie ihm, es sei ein französisches Gericht. Der Vermieter probiert „das Gericht" und die Szene ist im Kasten. Nachdem Sie das alles geschafft haben, bekommen Sie von der Regisseurin eine Kopie der Show auf Kassette überreicht.

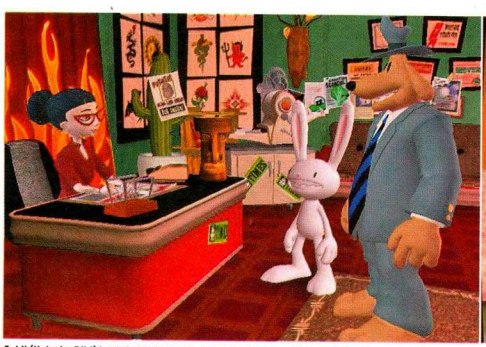
Kochen mit Sam und Max

Gehen Sie nun nach rechts in das Kochstudio. Sobald Sie an den Topf kommen, beginnt die Sendung. Nehmen Sie einfach einige Gewürze und backen Sie das Ganze zu einem Keks. Dann gehen Sie zurück zum vorherigen Set und öffnen die Tür, aus der vorher der Vermieter kam. Nun treffen Sie auf Hugh Bliss. Er besitzt unter anderem die Fähigkeit, seine Farbe zu ändern. Bitten Sie ihn, sich grün zu färben, und machen Sie dann ein Foto mit ihm. Jetzt können Sie versuchen, bei der Quiz-Show mitzumachen. Die Fragen sind aber zu schwer, also stecken Sie die Karten ein. Wenn Sie zu Myra in die Show wollen, brauchen Sie eine Kopie eines Fernsehauftritts von Ihnen, einen Vertrag und einen Beweis für einen Skandal. Übergeben Sie ihr erst mal das Video von der zuvor aufgenommenen Fernsehshow. Nun gehen Sie einige Sets zurück und gelangen zu der Gesangs-Show. Nehmen Sie dort die Karte mit dem Songtext von Peeper und legen Sie diese auf das Podium des Moderators in der Quiz-Sendung. Nun gewinnen Sie das Quiz und erhalten eine Million Dollar in Essensmarken. Verlassen Sie das TV-Studio. Bei Sybil geben Sie das Foto von Hugh Bliss und Ihnen ab. Von Bosco erhalten Sie im Tausch gegen die Essensmarken das Gerät zum Verändern der Stimme. Zudem dekorieren Sie den vorher gebackenen Keks nun mit etwas Ketchup. Draußen vor Boscos Laden holen Sie sich eine Ausgabe des Alien-Magazins ab. Fahren Sie nun zurück zum TV-Studio. Geben Sie dem Typ in der Jury ganz rechts den Keks mit Ketchup. Nachdem er auf der Toilette verschwunden ist, benutzen Sie die Stimmveränderungsmaschine mit Sam, singen etwas und erhalten die Stimmen von Max und dem verbliebenen Jury-Mitglied. Somit gewinnen Sie den Wettbewerb und erhalten einen Vertrag.

Das Ende ist nah!

Nun haben Sie alles, was Sie benötigen. Mit dem frisch erhaltenen Vertrag und dem Alien-Magazin gehen Sie wieder zu Myra. Endlich lässt man Sie in das TV-Studio, es ist fast geschafft. Sie müssen nur noch ein wenig mit Myra plaudern. Benutzen Sie noch einmal das Stimmmanipulationsgerät zum Singen. So bringen Sie das Wasserglas auf Myras Schreibtisch zum Explodieren. Wenn Sie nun mit Myra über das Alien-Foto reden und das Thema auf die Kuh aus der Fernsehserie lenken, wird diese noch einmal spontan hereingebracht. Myra positioniert das funkenschlagende Mikrofon für die Kuh neu. Der Strom wird durch das Wasser auf den hypnotisierenden Bären geleitet. Dieser erhält einen ordentlichen Schock und die Gefahr ist gebannt. Game over.

Dennis Blumenthal

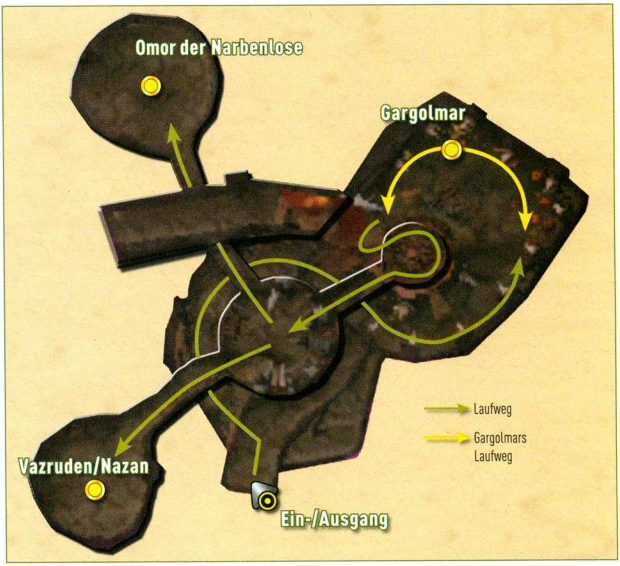


Sybil (links im Bild) benötigt für ihr neues Magazin ein Foto mit einem Alien. Da gerade keiner verfügbar ist, bitten Sie Hugh Bliss, den Magier, sich für ein Foto mit Ihnen grün zu färben.

Fernsehmoderatorin Myra hat sich in ihrem TV-Studio verbarrikadiert hat und ist nonstop auf Sendung. Zudem sind ihre Zuschauer zu Geiseln geworden. Hier treten Sam und Max auf den Plan.

The Burning Crusade

Sie sind gerade durch das Portal gestolpert und wissen nicht so recht wohin? Dann ab in die leichteste Instanz der Höllenfeuerhalbinsel: das Bollwerk.



Lasst uns Orcs jagen!

Das Höllenfeuerbollwerk ist die erste Instanz, die Sie besuchen. Der Schwierigkeitsgrad ist moderat, die Beute aber fett! Sofern Sie mit Ihrem Level-60-Charakter nur wenig Schlachtzugerfahrungen gesammelt haben, ersetzt der Fang hier bereits größtenteils Ihre Waffen und Rüstungsteile aus der „alten" Welt. Lediglich zwei Aufträge (Quests) stehen im Zusammenhang mit dem Höllenfeuerbollwerk. Ihre Aufgabe bei „Die Bollwerke schwächen" ist es, von den drei Bossgegnern Gegenstände zu erbeuten: Gargolmars Hand, Omors Hufe und Nazans Kopf. Vazruden lässt einen Brief fallen, der die zweite Quest „Düstere Neuigkeiten" startet. Bei diesem Auftrag überbringen Sie lediglich den Brief.

Der Anfang

Sie stehen an einer Brücke, die zwei Zehrer der Knochenmalmer an beiden Enden bewachen. Achten Sie auf die Patrouille, die die Brücke entlangläuft. Hinter der Brücke erwarten Sie mehrere Gegner-Gruppen und Patrouillen. Schon hier kann es knifflig werden, wenn ein zweiter Haufen oder ein paar Kriegshunde zusätzlich eingreifen. Die Gruppen bestehen aus Bogenschützen, Dunkelzauberern, Bestienmeister, Zerstörern, Kriegshunden, Schlächtern, Tobsüchtigen oder Wahrsagern. Dabei hat jeder Gegner andere Spezialfähigkeiten:

Bogenschützen: Schaden durch MEHRFACHSCHUSS für die komplette Gruppe.
Dunkelzauberer: Zaubert FEUERREGEN, belegt einzelne Spieler mit VERSENGEN.
Bestienmeister: Bei geringer Gesundheit ruft der Bestienmeister drei Hunde zu Hilfe. Vorsicht: Immun gegen VERWANDLUNG!
Zerstörer: Starke Nahkämpfer, die mit TÖDLICHEM STOSS und WEITREICHENDEN STÖSSEN zulangen. Sein AUFWÄRTSHAKEN schleudert Spieler davon und reduziert die Aggro des betroffenen Spielers erheblich.
Kriegshunde: Wirken WUTGEHEUL und BISS DES FLEISCHFRESSERS und erhöhen damit den Schaden.
Schlächter: Sind gegen bewegungseinschränkende Effekte immun und bekommen hin und wieder WUTANFALL.
Tobsüchtige: Betäuben einzelne Spieler durch NIERENHIEB.
Wahrsager: Wirken FURCHT und SCHATTENBLITZE, die 500 bis 700 Schattenschaden verursachen.

Nach ein paar Gruppen sehen Sie den ersten Boss, den Wachhabenden Gargolmar. Nach einem geschickten Pull kann der Kampf gegen ihn beginnen (siehe Kasten unten).

Omor der Narbenlose

Nach dem Kampf gegen Gargolmar folgen je nach Spielweise ein bis zwei weitere Gruppen sowie zwei Wachen

Ein Gnomen-Krieger und ein Nachtelfen-Jäger im Kampf gegen den ersten Boss des Höllenfeuerbollwerks, Gargolmar.

Wachhabender Gargolmar

Zwei Höllenfeuerwächter begleiten Gargolmar, die SCHATTENWORT-SCHMERZ wirken und Gargolmar bei 30 Prozent Gesundheit auf seinen Befehl hin kurieren („Heilt mich!"). Daher sollten die Höllenfeuerwächter nicht mehr am Leben sein, wenn Gargolmars Gesundheit unter 30 Prozent fällt. Der gesamte Kampf ist einfach: Auch wenn Gargolmar ab und an durch seine WOGE ausbricht, kehrt er stets wieder zum Tank zurück. Die eigentliche Schwierigkeit besteht darin, ihn ohne umstehende Gegnergruppen zu pullen.

Fähigkeiten
WOGE: Kombination aus ANSTÜRMEN und KNOCKBACK. Dadurch wird ein Spieler gezielt attackiert, aber auch andere Spieler in der Nähe bekommen Schaden ab. Verursacht 600 Schadenspunkte.

TÖDLICHE WUNDE: Eine Art TÖDLICHER STOSS, der einen stapelbaren Effekt besitzt. Verursacht 300 bis 600 Schadenspunkte.

GEGENSCHLAG: Dieser sofortige Gegenangriff verursacht 300 Schadenspunkte.

Vazruden/Nazan

Wenn Nazan landet, hetzt er Vazruden auf Sie und steigt wieder in die Luft. Von dort lässt er Feuerbälle auf einzelne Spieler los. An dem Punkt, an dem die Feuerbälle aufschlagen, bleibt ein Ring aus Feuer zurück. Dieses FLÜSSIGE FEUERMEER richtet bei Berührung zusätzlichen Feuerschaden an. Vazruden ist freilich ein relativ leichter Gegner, der bis auf ein geringes SPALTEN und SPOTT nichts auf Lager hat. Wenn er stirbt oder 30 Sekunden vergangen sind, kommt Nazan herab und geht auf den Spieler mit der meisten Aggro los – meistens auf einen der Heiler. Das bedeutet, dass Sie Vazruden besser in unter 30 Sekunden besiegen. Der Tank muss Nazan daher sofort abfangen und von der Gruppe wegdrehen, da Nazans FEUERKEGEL eine Menge Schaden anrichten kann. Dieser Kampf kann schnell außer Kontrolle geraten, wenn der Tank die Aggro verliert. Es gilt auch zu beachten, dass Nazan weitgehend immun gegen Feuerzauber ist; Magier und Hexenmeister setzen Frost- und Schattenzauber ein.

FÄHIGKEITEN

Vazruden

RACHE: nur 50 bis 100 Schaden

Nazan

FEUERBALL: 800 bis 1.000 Schaden

FLÜSSIGES FEUERMEER: Ring aus Feuer an verschiedenen Stellen um Nazan; macht beim Hineinlaufen 200 bis 400 Feuerschaden

FEUERKEGEL: 1.400 bis 1.600 Feuerschaden in einem kegelförmigen Bereich vor Nazan

MAGIERÜSTUNG: Die Zauberer richten zum Ende der Konfrontation weniger Schaden bei ihm an. Dieser Effekt ist nicht beeinflussbar.

»Eragon hat seinem Drachen einen Lutscher gekauft.«

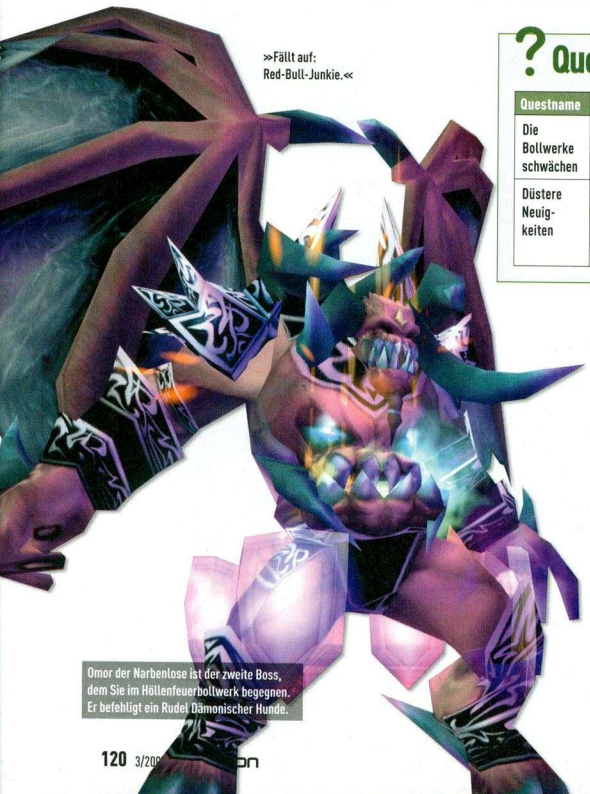
Der Drache Nazan und sein Reiter Vazruden stellen die letzte und auch größte Herausforderung in dieser Instanz dar.

am Aufgang. Der Weg führt Sie dann den runden Aufgang hinauf, wo Sie oben von einer größeren Gruppe aus Wahrsagern und einem Schlächter erwartet werden. Vorsicht vor dem heftigen Zauberschaden der Wahrsager! Anschließend gelangen Sie auf eine runde Plattform, auf der mehrere Gruppen und Patrouillen lauern. Auch hier sollten Sie sich die Gruppen wieder einzeln vornehmen. Sie haben nun die Wahl, nach links zu Vazruden und Nazan oder nach rechts zu Omor dem Narbenlosen zu gehen – einen eindeutigen Endboss gibt es in dieser Instanz nämlich nicht. Auf den beiden Brücken zu den Bossen patrouillieren jeweils zwei Zehrer der Knochenmalmer, die leicht zu besiegen sind. Wählen Sie den Weg nach rechts, so stehen vor Omor zwei Dunkelzauberer, die aber ebenfalls schnell im Staub liegen. Jetzt kann der Kampf gegen Omor den Narbenlosen beginnen (siehe Kasten „Omor der Narbenlose").

Vazruden der Herold und Nazan

Ist Omor erledigt, gehen Sie den Weg zurück zur Plattform und in die entgegengesetzte Richtung. Auch hier erwarten Sie zwei Zehrer und zwei weitere Gegner vor Nazan, der am Himmel kreist. Im Gegensatz zu den Gegnern vor Omor sind diese mit Nazan „verlinkt": Stirbt der zweite der beiden Kontrahenten (hier: Höllenfeuerspäher), landet Nazan und schickt seinen Reiter namens Vazruden der Herold auf Sie los. Der abschließende Kampf im Höllenfeuerbollwerk ist eröffnet. Wolfgang Fischer

Vorgeschmack auf das aktuelle *World-of-Warcraft*-Magazin der PC GAMES (in Zusammenarbeit mit buffed.de), erhältlich ab dem 24. Januar. Umfang 100 Seiten, inklusive aktualisierter Weltkarte und Rüstungsposter Teil 3.



»Fällt auf: Red-Bull-Junkie.«

Omor der Narbenlose ist der zweite Boss, dem Sie im Höllenfeuerbollwerk begegnen. Er befehligt ein Rudel Dämonischer Hunde.

Quests im Höllenfeuerbollwerk

Questname	Fraktion	Questgeber	Aufgabe	Besonderheiten
Die Bollwerke schwächen	Beide	Leutnant Chadwic (Ehrenfeste; Allianz); Caza'rez (Thrallmar; Horde)	Sammelt Gargolmars Hand, Omors Huf und Nazans Kopf	Führt zu: Blut bedeutet Leben
Düstere Neuigkeiten	Beide	Der Brief bringen zu: Danath Trollbane (Ehrenfeste; Allianz); Nazgrel (Thrallmar; Horde)	Vazruden lässt einen Brief fallen, der diese Quest startet	Führt zu: Im Herzen des Hasses

Omor der Narbenlose

Ein Priester für den Schattenschutzbuff ist hier von Vorteil, denn Omor verteilt Schattenblitze mit bis zu 2.000 Schadenspunkten. Einzelne Spieler werden mit der VERRÄTERISCHEN AURA belegt, die Schattenschaden allen in der Nähe befindlichen Spielern zufügt. Die Gruppe sollte daher weit verteilt um Omor stehen. Außerdem lässt er nach und nach Dämonische Hunde erscheinen, die sich gern auf die Heiler stürzen und ihnen das Leben absaugen. Sonst ist sein ausgeteilter Schaden nicht besonders hoch. Die Heiler müssen aber auf seinen ORBITALSTRAHL aufpassen: Nach Ablauf des Zaubers fällt der betroffene Spieler auf die Plattform zurück und erleidet einen heftigen Fallschaden.

Fähigkeiten

SCHATTENBLITZ: 800 bis 1.300 Schattenschaden

VERRÄTERISCHE AURA: Wird jeweils auf einen Spieler gewirkt; dieser verursacht bei anderen Spielern im Umkreis 150 bis 450 Schattenschaden. Es spawnen Dämonische Hunde, die per BLUTSAUGER Lebenspunkte der Spieler „absaugen"

ORBITALSCHLAG: Der Spieler hängt an einem Strahl in der Luft, ist dabei kampfunfähig und erleidet anschließend Fallschaden.

Spiel sie Dir alle billiger!

sqoops ist nicht nur ein Shop wie ein Spiel, mit Trailern, Screenshots und interaktiven Tools, man kann auch bei verschiedenen Mini-Games seine Gamerfähigkeiten unter Beweis stellen! Wer darin gut abschneidet, spart richtig Geld. Und mit jedem Kauf verdient Ihr sqoops-cents, die Ihr beim nächsten Einkauf einlösen könnt. Zeigt uns, wie gut Ihr wirklich seid! **Welcome to the other site!**

sqoops

www.sqoops.de

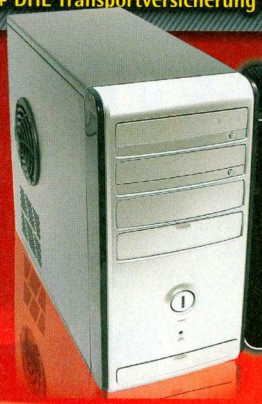
VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG!*

*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PCs werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 6.90 €

zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.



AMD Sempron™ 3000+

- Prozessor: AMD Sempron™ 3000+ Sockel 754
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 256MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI® RS482M-IL
- Festplatte: 80GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB ATI® Radeon™ XPRESS 200 Onboard
- Laufwerk: 16xDVD-Rom
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

229.- € oder Finanzkauf ab 4€/mtl.*

Art-Nr. 3962

Intel® Celeron® D 3.46 Ghz

- Prozessor: Intel® Celeron® D Prozessor 360 (3.46Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 512MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® PM8PM-L
- Festplatte: 80GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 16xDVD-ROM
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xAGP, 5.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Front USB

269.- € oder Finanzkauf ab 6€/mtl.*

Art-Nr. 3905

AMD Sempron™ 3200+

- Prozessor: AMD Sempron™ 3200+ AM2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 512MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® K9N6SGM-V
- Festplatte: 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB NVIDIA® GeForce™ 6100 Onboard
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Front USB

339.- € oder Finanzkauf ab 6€/mtl.*

Art-Nr. 3816

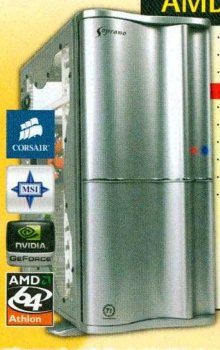
Intel® Pentium® D 820

- Prozessor: Intel® Pentium® D Prozessor 820 (2x2.8 Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 512MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5VD2-MX
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

399.- € oder Finanzkauf ab 7€/mtl.*

Art-Nr. 3922

AMD Athlon™ 64 3800+



- Prozessor: AMD Athlon™ 64 3800+ AM2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667

optional auch als PC800 + 79.99€

- Mainboard: MSI® K9N6SGM-V
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 128MB NVIDIA® GeForce™ 6100 Onboard
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Head USB

499.- € oder Finanzkauf ab 9€/mtl.*

Art-Nr. 3970

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Tel. (04465) 944-0

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

l@hoo.de

Trotz 19% MwSt.
Unsere Preise bleiben stabil!

Entscheiden Sie sich für Windows® XP Media Center / Professional und Sie erhalten ein **kostenloses Upgrade auf Windows® Vista™***

*zzgl. Bearbeitungsgebühren inkl. Verpackungs- und Versandkosten.

Windows® XP Home Edition inkl. Installation Aufpreis nur **59.-**

Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur **79.-**

Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur **119.-**

15,4" WXGA
inkl. 1,3 MegaPixel
Webcam &
Fingerprint Reader

- Intel® Core® Duo Prozessor T2050 mit 2x 1.6 Ghz
- 1024MB DDR2-Speicher
- 120GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® Geforce 7600GO

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3xUSB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, DVD-Brenner, 3in1 Cardreader

799.- € oder Finanzkauf ab 14€/mtl.*

Art-Nr. 3954

Intel® Core™2 Duo E6300

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6300 Dual-Core (2x1.86Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5VD2-MX
- Festplatte: 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA® GeForce™ 7600GT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

699.- € oder Finanzkauf ab 14€/mtl.*

Art-Nr. 3891

Intel® Core™2 Duo E6400

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6400 Dual-Core (2x2.13Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5VD2-MX
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA® GeForce™ 7900GS
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

799.- € oder Finanzkauf ab 14€/mtl.*

Art-Nr. 3935

AMD Athlon™ 64 5200+ X2

- Prozessor: AMD Athlon™ 64 5200+ X2 (Sockel AM2)
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® K9N6SGM-V
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA® GeForce™ 7900GT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x1 x16, 7.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Head USB

899.- € oder Finanzkauf ab 16€/mtl.*

Art-Nr. 3972

Intel® Core™2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6600 Dual-Core (2x2.4 Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 7950GT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x1, PCI-E x16, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Head USB

999.- € oder Finanzkauf ab 18€/mtl.*

Art-Nr. 3971

Dynamic Pixels www.dpxs.de

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.

... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

www.lahoo.de

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG!*

*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PCs werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 6.90

zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.

Das neueste Computerspiel „Splinter-Cell Double Agent“ gibt es zu dem jedem Intel® Core™ 2 Duo System GRATIS!

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries

Intel® Core™ 2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6600 (2x2.40 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC667

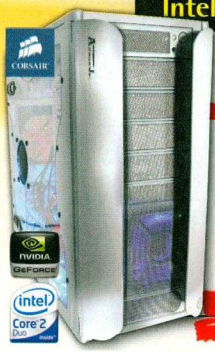
optional auch als PC800 + 99.99€

- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 640MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner,
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1 7.1 Kanal Sound, 5xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1499.- oder Finanzkauf ab 27€/mtl.*

Art-Nr. 3934

Intel® Core™ 2 Duo E6400



- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6400 (2x2.13 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667

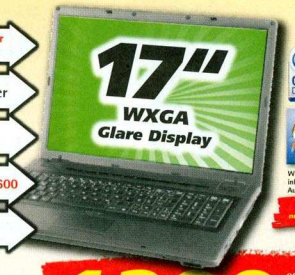
optional auch als PC800 + 79.99€

- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 640MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner,
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1 7.1 Kanal Sound, 5xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1199.- oder Finanzkauf ab 22€/mtl.*

Art-Nr. 3944

- Intel® Core® 2 Duo Prozessor T7200 mit 2x 2.00 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 256MB ATI Radeon® X1600
- DVD-Brenner Laufwerk



Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.-

17" WXGA Glare Type Display (1440x900 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, 4in1 Cardreader

1299.- oder Finanzkauf ab 24€/mtl.*

Art-Nr. 3956

Intel® Core™ 2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6600 (2x2.40 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC667

optional auch als PC800 + 99.99€

- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 768MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner,
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1 7.1 Kanal Sound, 5xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1699.- oder Finanzkauf ab 31€/mtl.*

Art-Nr. 3938

Intel® Core™ 2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6600 (2x2.40 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Thermaltake Golden Orb 2
- Arbeitsspeicher: 1024MB Corsair DDR2-RAM PC667

optional auch als PC800 + 79.99€

- Mainboard: EVGA nForce 680i SLI
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x640MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner,
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, 6xSATA/Raid, 2xGigabit LAN, Head USB

2399.- oder Finanzkauf ab 44€/mtl.*

Art-Nr. 3939

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Tel. (04465) 944-0

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

Trotz 19% MwSt.
Unsere Preise bleiben stabil!

Entscheiden Sie sich für Windows® XP Media Center / Professional und Sie erhalten ein kostenloses Upgrade auf Windows® Vista™*

*zzgl. Bearbeitungsgebühren inkl. Verpackungs- und Versandkosten.

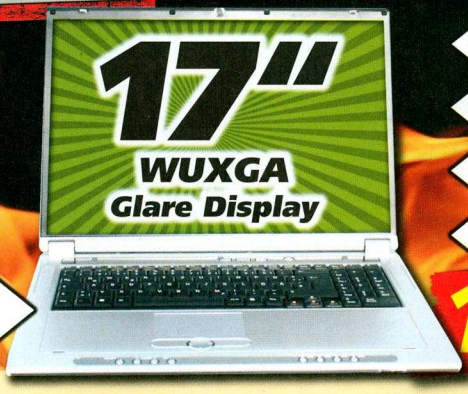
Windows® XP Home Edition inkl. Installation Aufpreis nur 59.-

Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur 79.-

Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.-

intel Core™ 2 Duo inside™

17"
WUXGA
Glare Display



- Intel® Core® 2 Duo Prozessor T7200 mit 2x 2.00 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 120GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 7950GTX

17" WUXGA Glare Type Display (1900x1200 Pixel), 7.1 Kanal Sound, 4x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, 7in1 Cardreader

1799.- oder Finanzkauf ab 33€/mtl.

Art-Nr. 3955

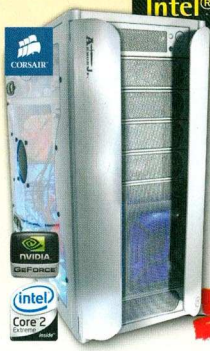
Intel® Core™ 2 Duo E6700

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6700 (2x2.67 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: MSI® 975X Platinum Power Up
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB ATI® Radeon® X1950XTX
- Laufwerk: 16xDL DVD+-R/RW-Brenner, 16xDVD 16in1 Cardreader
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

2599.- oder Finanzkauf ab 48€/mtl.*

Art-Nr. 3867

Intel® Core™2 Quad QX6700



- Prozessor: Intel® Core™2 Extreme Quad Prozessor QX6700 (4x 2.66Ghz)
- Prozessorkühler: Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: EVGA nForce 680i SLI
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x640MB NVIDIA® Geforce™ 8800GTS SLI
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, 6xSATA/Raid, 2xGigabit LAN, Head USB

2999.- oder Finanzkauf ab 55€/mtl.*

Art-Nr. 3941

20"
WSXGA+
inkl. WINDOWS XP

- AMD Turion™ 64 X2 TL60 2 x 2,0Ghz Prozessor
- 2048MB DDR2-Speicher
- 2x160GB SATA Festplatte
- 2x512MB NVIDIA® GeForce™ 7950GTX
- inkl. Windows XP Professional

17" WSXGA+ Display, 7.1 Kanal Sound, 5x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, WLAN,Li-Ion Akku, 7in1 Cardreader S/PDIF Digital Output, eingebautes Mikrofon, 4 eingebaute Lautsprecher + Subwoofer, SRS (Sound Retrieval System®)/ WOW 3 D Sound Technologie

3499.- oder Finanzkauf ab 65€/mtl.

Art-Nr. 3901

Intel® Core™2 Quad QX6700

- Prozessor: Intel® Core™2 Extreme Quad Prozessor QX6700 (4x 2.66Ghz)
- Prozessorkühler: Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB Corsair DDR2-RAM PC667
- Mainboard: EVGA nForce 680i SLI
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x768MB NVIDIA® Geforce™ 8800GTX SLI
- Laufwerk: 16xDL DVD+-R/RW-Brenner, 16xDVD
- Gehäuse: 900W Coolermaster Stacker Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, 6xSATA/Raid, 2x Gigabit LAN, Front USB

3699.- oder Finanzkauf ab 68€/mtl.*

Art-Nr. 3942

Dynamic Pixels - www.dpxs.de

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

www.lahoo.de

XMX

HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

OVERCLOCKED

Thermaltake
Cool all Your Life

intel Core 2 Duo inside

Prozessor:
Intel® Core™2 Duo E6600 @ X6800+ (2x 3.0Ghz)

Arbeitsspeicher:
1024MB Corsair XMS2 PC800 DDR2

Mainboard:
ABIT® AB9 (Intel 965 Chipsatz) Overclocking

Grafikkarte:
640MB NVIDIA® Geforce™ 8800GTS PCI-E

Festplatte:
250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.

Kühlung:
Thermaltake Wasserkühlung

Laufwerk:
16x DVD+-R/RW Double Layer Brenner

CORSAIR

1499€
oder schon ab 27€ mtl.*/Finanzierung

Das neueste Computerspiel "Splinter-Cell Double Agent" gibt es zu jedem Intel® Core™2 Duo PC **GRATIS**

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Prozessor:
Intel® Core™2 Duo E6600 @ X6800+ (2x 3.0Ghz)

Arbeitsspeicher:
2048MB Corsair XMS2 PC800 DDR2

Mainboard:
ABIT® AW9D MAX

Grafikkarte:
768MB NVIDIA® Geforce™ 8800GTX

Festplatte:
2x250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.

Kühlung:
Thermaltake Wasserkühlung

Laufwerk:
16x DVD+-R/RW Double Layer Brenner

CORSAIR

Thermaltake

1999€
oder schon ab 37€ mtl.*/Finanzierung

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. der gesetzl. MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Tel. (04465) 944-0

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

l@hoo.de

XMX

HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

OVERCLOCKED

Thermaltake
COOLall YOUR LIFE

intel Core 2 Duo inside

CORSAIR

Prozessor:
Intel® Core™2 Duo E6700 @ X6800+ (2x 3.1Ghz)

Arbeitsspeicher:
2048MB Corsair XMS2 PC800 DDR2

Mainboard:
EVGA® nForce 680i SLI Overclocking

Grafikkarte:
2x640MB NVIDIA® Geforce™ 8800GTS SLI

Festplatte:
2x250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.

Kühlung:
Thermaltake Symphony externe Wasserkühlung

Laufwerk:
16x DVD+-R/RW DL-Brenner / 16x DVD-Rom

2799€

oder schon ab 52€ mtl.*/Finanzierung

Das neueste Computerspiel "Splinter-Cell Double Agent" gibt es zu jedem Intel® Core™2 Duo PC GRATIS

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Prozessor:
Intel® Core™2 Quad QX 6700

Arbeitsspeicher:
2048MB Corsair XMS2 PC800 DDR2

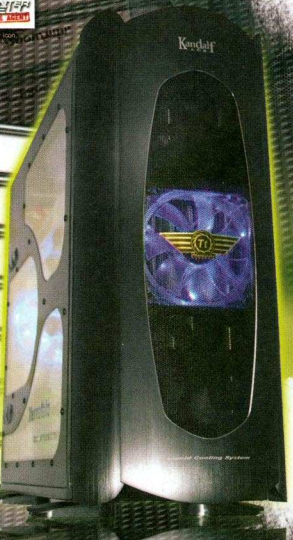
Mainboard:
EVGA® nForce 680i SLI Overclocking

Grafikkarte:
2x768MB NVIDIA® Geforce™ 8800GTX

Festplatte:
4x250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.

Kühlung:
Thermaltake Wasserkühlung

Laufwerk:
16x DVD+-R/RW DL Brenner/16x DVD-Rom



CORSAIR

Thermaltake
COOLall YOUR LIFE

3799€

oder schon ab 70€ mtl.*/Finanzierung

Dynamic Pixels www.dpxs.de

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. der gesetzl. MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. *Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 9,9%.

... weitere aufrüstbare High-End PC-Systeme finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

www.xmx.de

Der E6300 ist derzeit der günstigste Core-2-Prozessor. Noch in diesem Monat kommt jedoch der billigere E4300.

»Beliebtes Geburtstagsgeschenk aus den USA: Ground-Zero-Schlüsselanhänger.«

Prozessor	Takt	L2-Cache	FSB
E6850	3 GHz	4 MByte	333 MHz
E6750	2,66 GHz	4 MByte	333 MHz
E6700	2,66 GHz	4 MByte	266 MHz
E6600	2,4 GHz	4 MByte	266 MHz
E6550	2,33 GHz	4 MByte	333 MHz
E6420	2,13 GHz	4 MByte	266 MHz
E6400	2,13 GHz	2 MByte	266 MHz
E6320	1,86 GHz	4 MByte	266 MHz
E6300	1,86 GHz	2 MByte	266 MHz
E4300	1,8 GHz	2 MByte	200 MHz

Rot = neue Prozessoren.

NEUE INTEL-PROZESSOREN

Kernkraft

Intels Core-2-Prozessoren liefern derzeit die beste Spieleleistung. Noch in diesem Monat vergrößern neue Modelle das Angebot.

PROZESSOREN | Bisher gibt es fünf Core-2-Varianten, sechs neue Zweikern-Prozessoren sollen folgen. Den Anfang macht das günstige Modell E4300: Mit 1,8 Gigahertz ist er fast so hoch getaktet wie ein Core 2 Duo E6300 (1,86 Gigahertz). Allerdings arbeitet er nur mit 200 Megahertz anstelle von 266 Megahertz Frontside-Bus (FSB). Im zweiten Quartal 2007 folgen der E6320 und der E6420. Sie verfügen über die gleiche Taktrate wie die älteren Modelle E6300 und E6400, aber Intel hat den Zwischenspeicher (L2-Cache) von zwei auf vier Megabyte verdoppelt. Wohl noch später kommen die Zweikern-Prozessoren mit der Endung „50". Diese arbeiten mit 333 Megahertz Frontside-Bus. Dafür brauchen Sie vermutlich eine neue Hauptplatine. Zudem bringt Intel weitere Modelle mit vier Kernen: Nach dem teuren QX6700 erscheint demnächst der Q6600 mit 2,4 statt 2,66 Gigahertz, 266 Megahertz Frontside-Bus und acht Megabyte Zwischenspeicher. Genausoviel Speicher, aber nur 2,13 Gigahertz Takt hat der Vierkerner Q6400. Er kommt im zweiten oder dritten Quartal. Daniel Möllendorf

Info: www.intel.de

NVIDIA-GRAFIKCHIPS

Sexy Chips

Während der Cebit (15. bis 21. März) zeigt Nvidia eventuell schon seine neuen Einsteiger- und Mittelklasse-Grafikchips.

GRAFIK | Die Chips tragen die Code-Namen G84 und G86. Sie sollen Nvidias Geforce-7600- und Geforce-7300-Serien ablösen. Wie die bereits erhältlichen Modelle Geforce 8800 GTX und 8800 GTS unterstützen sie das Shader-Modell 4.0 (Direct3D 10). Weitere Details sind noch nicht bekannt. Selbst wenn Nvidia die frischen Chips tatsächlich während der Cebit zur Schau stellt, sind sie wahrscheinlich erst ab dem zweiten Quartal verfügbar. Daniel Möllendorf

Info: www.nvidia.de

Bisher gibt es nur die schnellen aber teuren G80-Modelle Geforce 8800 GTX und 8800 GTS (Bild). Günstige Varianten sehen Sie vielleicht auf der Cebit.

»Umgefallen: Grabstein.«

Die Preise aller bisher erhältlichen Core-2-Prozessoren sinken – teilweise sogar um bis zu 40 Prozent.

»Im Dreier-Pack billiger: Ground-Zero-Schlüsselanhänger.«

INTEL-PROZESSOREN BALD GÜNSTIGER

Werteverfall

Passend zu den neuen Prozessoren (siehe Meldung oben) senkt Intel angeblich Mitte des Jahres die Preise der älteren Modelle – und zwar deutlich.

PROZESSOREN | Am stärksten betroffen sind der E6700, der um 40 Prozent im Preis fällt (316 statt 530 US-Dollar), der E6600 (224 statt 316 US-Dollar) und der E4300 (113 statt 163 US-Dollar). Der neue Vierkerner Q6600, den Intel im ersten Quartal vorstellen will, soll bereits im zweiten Quartal 38 Prozent günstiger sein (530 statt 851 US-Dollar). Daniel Möllendorf

Info: www.intel.de

GEWINNSPIEL

Zwei bärenstarke Prototypen

PC ACTION und Abit verlosen Hauptplatinen für Intels Core-2-Duo-Prozessoren.

Ganz neu von Abit: Mit dem bald erhältlichen AB9 QuadGT übertakten Sie Ihren Intel-Prozessor auf Rekordwerte – zum Standardpreis: 190 Euro. Das ebenfalls neue IN9 32X-Max für rund 310 Euro unterstützt dank Nvidias Nforce-680i-Chipsatz sogar SLI.

IN9 32X-MAX

AB9 QuadGT

Welche Platine unterstützt SLI?
a) A9 0815-Kram
b) IN9 32X-Max
c) Ich weiß es nicht – mein Hund hat die Hausaufgaben gefressen.

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.

ÜBERTAKTETE GEFORCE 8800

Zahl deine Rate!

»Für siamesische Zwillinge: Designer-Plumpsklo.«

Die Kühlung ist gleich, die Taktraten liegen höher: Die beiden Geforce-8800-Modelle von XFX in der „XXX"-Version.

Bisher waren die Geforce-8800-Modelle identisch. Von XFX kommen nun Karten mit höherem Takt. Wir haben sie im Test.

GRAFIK | Als erster Hersteller bietet XFX eine Geforce 8800 GTX und eine 8800 GTS mit gesteigerten Taktraten an – erkennbar an der Bezeichnung „XXX". Bei der GTX-Version hebt XFX die Taktraten von 576/900 (Chip/Speicher) auf 630/1.000 Megahertz. In unseren Benchmarks ist die übertaktete Karte jedoch nur maximal fünf Prozent schneller als die Standardversion und kostet rund 100 Euro mehr. Einen ähnlichen Aufpreis zahlen Sie für die übertaktete 8800 GTS (550/900 statt 513/792 Megahertz) – Spiele laufen bis zu 23 Prozent schneller. Auch EVGA und OCZ wollen Geforce-8800-Karten mit höherem Takt anbieten. Daniel Möllendorf

Info: www.xfxforce.com

NEC MULTISYNC LCD2690WUXI

Riesen-Überraschung

Schöner spielen dank Riesenmonitor: Mit dem Multisync LCD2690WUXI bringt NEC einen 26-Zoll-Flüssigkristallbildschirm.

MONITOR | Das 16:10-Breitbild-Format (Auflösung: 1.920x1.200) bietet bei Spielen wie *Counter-Strike Source*, die entsprechende Auflösungen unterstützen, eine größere Sichtfläche und somit taktische Vorteile. Mit einer Reaktionszeit von acht Millisekunden ist der Flachbildschirm zudem angeblich voll spieletauglich. Zum ersten Mal bei NEC kommt die H-IPS-Panel-Technik zum Einsatz, die für eine brillante Bildqualität sorgen soll. Die Einblickwinkel horizontal und vertikal liegen jeweils bei 178 Grad. Das Kontrastverhältnis wird mit 800:1 und die maximale Helligkeit mit 400 Candela pro Quadratmeter angegeben. Der Multisync-26-Zöller ist für rund 1.300 Euro bereits erhältlich. Daniel Möllendorf

Info: www.nec-display-solutions.de

»Anfängerfehler: Heizung tapezieren.«

Der LCD2690WUXI ist weiß, die Variante LCD2690WUXI-BK hat hingegen einen schwarzen Rahmen.

ASUS COMMANDO/ABIT AB9 QUADGT

Takt-Tick

»Im zweiten Bild haben wir zehn Fehler für Sie versteckt.«

Die Asus-Platine verfügt über zwei Kühlrohre (Heatpipes), Abit verwendet hingegen nur eine Heatpipe für die Northbridge.

Intels Core-2-Prozessoren lassen sich hervorragend übertakten – sofern Sie die richtige Platine besitzen. Abit und Asus bringen Modelle, die sich besonders gut zum Hochjubeln eignen.

HAUPTPLATINE | 570 Megahertz Frontside-Bus sollen mit der Commando-Platine von Asus möglich sein. Somit könnte man Core-2-Prozessoren bis auf 3.420 Megahertz übertakten. Mit dabei: Eine Status-Anzeige, zwei Grafiksteckplätze für Atis Crossfire und die Vollversion von *Ghost Recon: Advanced Warfighter* für insgesamt 220 Euro. Für 190 Euro sollen mit der Abit-Platine AB9 QuadGT ähnliche hohe Übertaktungsergebnisse möglich sein. Beide Modelle verwenden den aktuellen Intel-Chipsatz P965 und sind bereits verfügbar. Daniel Möllendorf

Info: www.asus.de | www.abit.nl

LIES MICH!

Nvidia: Attraktive Grafikdemo

Grafik | Wer eine Geforce-8-Karte sein Eigen nennt, lässt jetzt die Puppen tanzen! Bei der aktuellen Nvidia-Demo betrachten und beeinflussen Sie eine dem Super-Modell Adrianne Curry nachempfundene und besonders glaubwürdige 3D-Figur. Den Download finden Sie unter der angegebenen Adresse. (DM)

Info: www.nzone.com/object/nzone_adrianne_downloads.html

Probleme bei Platinen mit Nforce-680i-SLI-Chipsatz

Hauptplatine | Bei allen Platinen mit 680i-SLI-Chip, die im Nvidia-Referenz-Design gefertigt werden, kann es beim Einsatz von SATA-Festplatten im RAID-Modus zu Problemen kommen: Programme schließen sich grundlos, das System startet nicht oder Windows lässt sich nicht installieren. Betroffen sind Platinen von EVGA, BFG, Biostar und ECS Elitegroup. EVGA und BFG haben bereits eine BIOS-Version entwickelt, die den Fehler behebt. Entsprechende BIOS-Varianten von Biostar und Elitegroup sollen folgen. (DM)

Info: www.nvidia.de

AMD: Neuer Zweikern-Prozessor

Prozessor | Bislang unbestätigten Informationen zufolge will AMD noch in den ersten drei Monaten des laufenden Jahres ein neues Topmodell der Athlon-64-X2-Reihe vorstellen. Der X2 6000+ soll demnach mit drei Gigahertz getaktet sein und über zweimal ein Megabyte Zwischenspeicher verfügen. Der Chip basiert offenbar auf dem älteren 90-Nanometer-Fertigungsprozess. (CGÖ)

Info: www.amd.de

AMD fasst Atis Grafikchips zusammen

Grafik | Nachdem AMD Ati gekauft hat, bekamen zunächst Atis Platinen-Chipsätze neue Namen. Nun fasst AMD auch die Grafikchips X300, X550 und X600, die auf dem RV370-Chip basieren, zusammen: Übrig bleibt das Produkt X1050. Bei den schnelleren Modellen hat sich hingegen bisher nichts geändert, der Markenname Radeon bleibt erhalten. (DM)

Info: www.amd.com/de

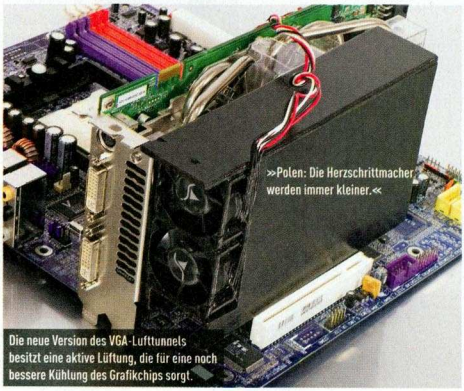
Corsair: USB-Stick mit 16 Gigabyte

USB-Speicher | Der Flash Voyager 16 GB genannte Stick ist dank Gummiummantelung stoß- und wasserfest. Die Lesegeschwindigkeit gibt Corsair mit 22 Megabyte pro Sekunde an. Daten landen mit sieben Megabyte pro Sekunde (Schreiben) auf dem Hosentaschenspeicher. Mit der Kapazität von 16 Gigabyte soll es möglich sein, ein komplettes Betriebssystem oder mehrere hochaufgelöste Filme auf dem winzigen Speicherriesen unterzubringen. Der Preis: rund 220 Euro. (DM)

Info: www.corsairmicro.com

VGA-LUFTTUNNEL

Blasinstrument



Die neue Version des VGA-Lufttunnels besitzt eine aktive Lüftung, die für eine noch bessere Kühlung des Grafikchips sorgt.

Ihr Grafikchip kocht wieder? Dann bauen Sie doch mithilfe unserer Bastelanleitung einen VGA-Lufttunnel! Der sorgt für kühle Schaltkreise. Bereits in Ausgabe 8/2006 stellte Ihnen PC ACTION die Grundversion des VGA-Lufttunnels vor. Jetzt legen wir noch einen drauf und statten diesen mit einer aktiven Lüftung aus. Gerade Grafikkarten, die bislang nicht so stark von dieser Konstruktion profitiert haben, kühlen Sie dadurch deutlich besser. Außerdem finden Sie auf unserer Heft-DVD neue Schablonen, die für folgende Modelle geeignet sind:

- Geforce 8800 GTX/GTS
- Geforce 7950 GT/7900 GS
- Radeon X1950 XTX/Pro
- Radeon X1650 Pro/XT

Die eigentliche Konstruktion des VGA-Lufttunnels wird hier nur sehr knapp beschrieben, da die Neuerungen im Vordergrund stehen. Für alle, die nicht stolzer Besitzer der PC ACTION 8/2006 sind, haben wir unsere DVD mit der ausführlichen Bauanleitung im PDF-Format bestückt.

ARBEITSMATERIAL

Die kleinsten auf dem Markt verfügbaren Lüfter haben einen Durchmesser von 40 Millimetern und eignen sich perfekt für die Zwei-Steckplatz-Variante unseres VGA-Lufttunnels. Wir haben uns für die 40x40x20 Millimeter großen Lüfter von Sharkoon entschieden. Steuern Sie diese mit einer Spannung von 12 Volt an, liegt der Lärmpegel bei sehr leisen 0,9 Sone bzw. 34 dB(A). Doch Vorsicht ist geboten! Eine niedrigere Spannung (zum Beispiel 7 Volt) bremst die Lüfter aus und sie verweigern den Dienst. Haben Sie bereits einen Lufttunnel gebaut, lässt sich dieser problemlos umrüsten – vorausgesetzt, Sie haben die Variante konstruiert, die zwei Steckplätze blockiert. Wenn Sie den Lufttunnel optisch aufwerten möchten, empfehlen wir einen glänzenden Holzlack. Für eine Grundierung benötigen Sie zusätzlich eine Vorstreichfarbe. Bei unserem Holzmodell haben wir auf eine Grundierung verzichtet – eine Lackierung war dennoch problemlos möglich, da Sperrholz sehr leicht Lack aufnimmt.

TESTERGEBNISSE

Bei unserer 7900-GTX-Testkarte reduziert der Luftunnel ohne Zusatzlüfter die Grafikchip-Temperatur um 6 Grad. Der neue VGA-Lufttunnel mit aktiver Lüftung kühlt die Grafikkarte nochmals um 7 Grad mehr. Da die zwei 40-Millimeter-Lüfter geräuscharm werkeln, steigt der Lärmpegel mit gemessenen 1,2 Sone nur geringfügig. Gerade bei einer schlechten Gehäuselüftung bewirkt der Lufttunnel also wahre Wunder. Dabei wird er in unserem Test nicht wärmer als 30 Grad. Es besteht also keine Brandgefahr, denn Sperrholz fängt erst bei einer Temperatur von mindestens 250 Grad Feuer. Solange keine elektrischen Umbauten erfolgen, gibt es mit dem Versicherungsschutz daher keine Probleme.

FAZIT: VGA-LUFTTUNNEL

Wer den Bastelaufwand nicht scheut und Platz im Gehäuse hat, steigert mit unserem VGA-Lufttunnel preiswert die Kühlleistung seiner Grafikkarte. Mit einer Lackierung sieht der Eigenbau auch sehr schick aus und ist garantiert ein Blickfang während der nächsten Netzwerk-Party.

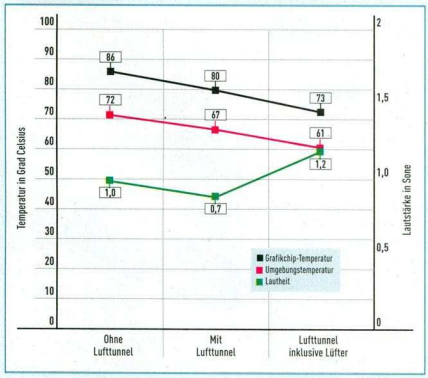
Daniel Waadt

So funktioniert der VGA-Lufttunnel

Die Holzkonstruktion versorgt den Grafikkartenlüfter direkt mit kalter Luft von außerhalb des Gehäuses. Zwei kleine Lüfter befördern die Luft in den Tunnel und somit zur Grafikkarte. Das führt zu einer deutlich besseren Kühlung des 3D-Beschleunigers, für die Sie keinen neuen Kühler montieren brauchen. Außerdem geht der Garantieanspruch nicht verloren.

Temperatur/Lautstärke

GEFORCE 7900 GTX



Die Geforce 7900 GTX ist mit einer temperaturgesteuerten Lüfterregelung ausgestattet. Bei 86 Grad (ohne Lufttunnel gemessen) rotiert der Lüfter mit 1.365 Umdrehungen pro Minute deutlich schneller als mit Lufttunnel (1.091 U/min). Der VGA-Lufttunnel verbessert also nicht nur die Temperatur, sondern sorgt auch für einen niedrigeren Lärmpegel der Grafikkarte. Für die Tests wurde jeweils 45 Minuten lang der 3DMark03 in einer Endlosschleife (Loop-Modus) ausgeführt.

Arbeitsmaterial

- **SPERRHOLZ** ca. 1 Euro
- **NAGELBOHRER** ca. 3 Euro

- **LAUBSÄGE** ca. 5 bis 8 Euro
- **FARBE/LACK** ca. 5 bis 10 Euro

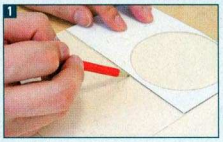
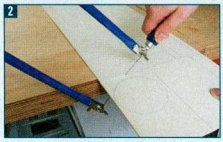
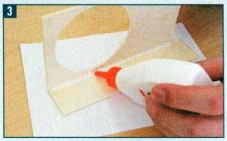
- **2X LÜFTER** ca. 10 Euro
- **LEIM/KLEBER** ca. 10 Euro

Bauanleitung: Lufttunnel inklusive Lüfter

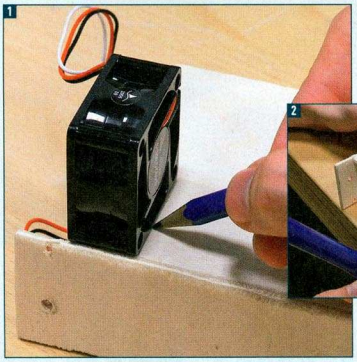
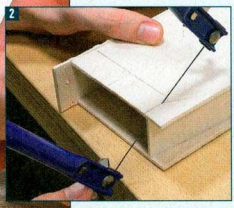
AUF DVD
- SCHABLONEN-PDFS
- PDF MIT DER AUSFÜHRLICHEN BAUANLEITUNG AUS DER PC ACTION 8/2006

1. SCHABLONE VERWENDEN, LUFTTUNNEL SÄGEN UND KLEBEN

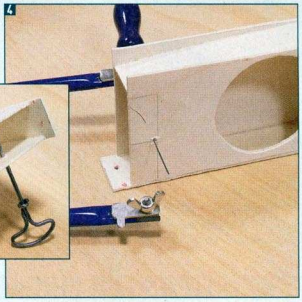
Unsere Schablonen erleichtern den Bau eines VGA-Lufttunnels aus Sperrholz. Mit einer Laubsäge sägen Sie alle geraden Flächen aus. Um einen Kreis zu sägen, bohren Sie zunächst mit einem Nagelbohrer ein Loch. Fixieren Sie die Seiten mit Klebeband, bevor Sie mit dem Holzleim alle Teile fest zusammenkleben.

2. VORRICHTUNG FÜR LÜFTER BAUEN

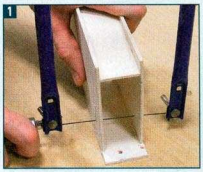
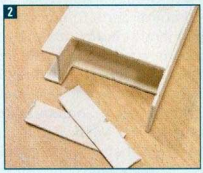
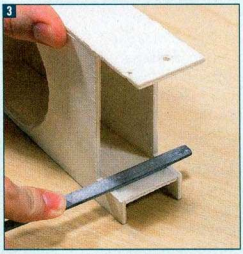
Die beiden 40-Millimeter-Lüfter eignen sich hervorragend für die Zwei-Steckplatz-Variante des Lufttunnels. Die kalte Luft von außerhalb des Gehäuses wird so noch schneller zum Grafikkartenlüfter geleitet.



Verwenden Sie die beiden Lüfter als Schablone und zeichnen Sie die Sägelinien ein (Bild 1). Sägen Sie dann zuerst die abgebildeten Flächen aus.

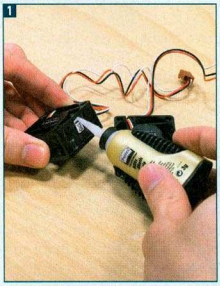
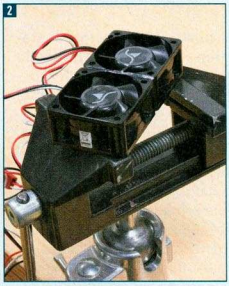
Tipp: Mit einem Nagelbohrer bohren Sie ein Loch, durch das Sie das Sägeblatt durchführen. Nun ist es kein Problem mehr, den Bereich für die beiden Lüfter auszusägen.

3. HOLZ ZUSÄGEN UND FEILEN

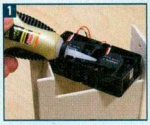
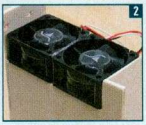
Nach dem Sägen testen Sie, ob die Lüfter reinpassen. Sollte dies nicht der Fall sein, verwenden Sie eine Feile und Schmirgelpapier, um das Holz zu bearbeiten. Feilen Sie auch alle gesägten Flächen glatt.

4. LÜFTER ZUSAMMENKLEBEN

Kleben Sie die beiden 40-Millimeter-Lüfter mit Sekundenkleber zusammen. Drücken Sie die beiden Lüfter fest zusammen, bis der Sekundenkleber getrocknet ist. Optional verwenden Sie dafür einen Schraubstock.

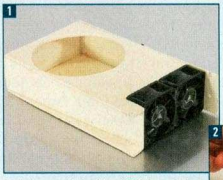
5. EINBAU DER LÜFTER

Verwenden Sie anstelle von Holzleim lieber Sekundenkleber, um die Lüfter zu befestigen. Bereits wenige Tropfen reichen aus und sorgen für einen stabilen Halt der kleinen 40-Millimeter-Lüfter.

Für eine optimale Kabelführung sollten Sie die Strippen mit Sekundenkleber ankleben (3).

6. DER FERTIGE LUFTTUNNEL INKLUSIVE LACKIERUNG



Um ein optimales Ergebnis zu erzielen, sollten Sie das Holz zweimal streichen. Beachten Sie die Trockenzeit von etwa vier Stunden, bevor Sie ein weiteres Mal Lack auftragen.

Optisch passt Holz nicht wirklich zum PC. Daher ist eine Lackierung sehr zu empfehlen. Profis verwenden im Normalfall eine Vorstreichfarbe. Wir haben diesen Schritt weggelassen und das Holz direkt mit dem Buntlack auf Acryl-Basis (glänzend) angestrichen.

AUF DVD SCHABLONEN FÜR DIE LOGITECH G15

Die heutige Maus- und Tastaturgeneration bietet Spielern sehr viele Extrafunktionen für ein optimales Spielvergnügen.

PRAXISTIPPS FÜR EINGABEGERÄTE

Die Wendung mit der Maus

Aktuelle Mäuse und Tastaturen bieten mittlerweile umfangreiche Software. PC ACTION verrät, wie Sie damit Ihr Spiel verbessern.

Wir unterteilen unsere Beispiele in Hardware- und Software-Erweiterungen. Die G15-Tastatur von Logitech oder Spielermäuse wie die Habu von Microsoft, bei der man über Knöpfe auf der Maus die Dpi-Auflösung direkt (Wichtigtuer rotzen in diesem Zusammenhang gern ein „On the fly" raus) umstellen kann, fallen unter die Hardware-Erweiterungen. Bei den Software-Erweiterungen handelt es sich derweil um Programme, die der mitgelieferten Standard-Software nützliche Zusatzfunktionen spendieren.

Arbeitsmaterial

- **USB-TOOL**
  www.truecarnage.com/downloads.php?cat_id=2
- **UBEROPTIONS**
  www.logigamer.com
- **LOGIGAMER-TOOL**
  www.logigamer.com

LOGITECH G15

TIPP 1: G-KEYS

Die G-Keys der Logitech-Tastaturen G15 und G11 lassen sich über die Logitech-Software oder direkt im Spiel mit Makros oder Skripten belegen (alle Angaben beziehen sich auf die Treiberversion 1.03, die Sie auf der Hersteller-Homepage finden). Um eine Aufnahme zu starten, wählen Sie zuerst mit einem der drei „M"-Knöpfe die Belegungsebene. Standardmäßig befinden Sie sich auf Belegungsebene M1. Stellen Sie vor der Aufnahme sicher, dass Sie im sogenannten Logitech-Keyboard-Profiler (lässt sich über ein Symbol in der Menüleiste aufrufen) die Zeitaufnahme eingeschaltet haben. Aktivieren Sie hier unter „Bearbeiten" – „Makromanager" die Option „Verzögerungen zwischen Ereignissen aufzeichen", wenn das Spiel dies erfordert. Ein prominentes Beispiel ist *World of Warcraft*, wo die Zauber verschiedene Zauberzeiten haben. Eine weitere Einschränkung besteht in der Verarbeitung der Eingaben – die Tastatur kann nur Aktionen aufnehmen, die durch eine gebundene Taste im Spiel hinterlegt sind. Beispiel: Als Magier in *World of Warcraft* haben Sie „Blink" auf der Taste 9, „Manaschild" auf der Taste 8 und „Frostnova" auf der Taste 7. Nachdem Sie die Aufnahmesequenz im Spiel mit der Taste „MR" aktiviert haben, drücken Sie einen der „G"-Knöpfe – darauf wird das Makro abgespeichert. Durch erneutes Betätigen des gewählten „G"-Knopfes laufen die Zauber im Spiel fortan in der gewählten Reihenfolge ab. Wichtig: Bedenken Sie bei allen komplexen Aufnahmen, dass schon ein an sich ungefährlicher Angriff eines Monsters den Zeitablauf empfindlich stören kann. Die aufgenommene Befehlskette können Sie nachträglich weiter bearbeiten.

TIPP 2: LCD-SOFTWARE

In der Grundversion zeigt der Bildschirm der G15 nur wenig spannende Informationen zum System oder simple Mediadaten. Auf der Logitech-Seite finden Sie weitere Programme für die Anzeige. So unterstützt Fraps ab der Version 2.7 das Display. Neben der momentanen Fps-Zahl sieht man einen Verlauf, der Aufschluss über Leistungsengpässe zeigt. Eine AMD-Anwendung gibt erweiterte Details über den vorhandenen Prozessor preis. Gut: Der Patch für *GT Legends* und *GTR 2* ermöglicht die Ausgabe wichtiger Fahrzeugdaten.

TIPP 3: G15-SCHABLONEN

Auf unserer DVD finden Sie nützliche Schablonen für Ihr G15-Tastenbrett. So können

DAMIT DAS KLAR IST!

MAKRO
Ein Makro führt einen Befehl auf Tastendruck aus. Spieler nutzen die Funktion, um Mitteilungen auszugeben.

SKRIPTE
Skripte sind komplexe Befehlsfolgen in einem Spiel und somit ein um weitere Funktionen erweitertes Makro.

DPI
Die Dpi (dots per inch; Punkte je Zoll) geben an, wie viele Details pro Zoll des Untergrunds die Maus verarbeiten kann.

ERGONOMIE
Eine gute Ergonomie ist wichtig, um Ermüdungserscheinungen der Hand bei langen Spielesitzungen zu vermeiden.

Sie mit dem Adobe Reader beispielsweise die Schablone für *Battlefield 2* öffnen und den „G"-Knöpfen exakte Beschreibungen hinzufügen. Das klappt über die Funktion „Werkzeuge" – „Auswählen". Nach dem Ausdrucken schneiden Sie die Schablonen zurecht. Wichtig: Wählen Sie als Druckoptionen beim Druckbereich „Alles", und stellen Sie unter Seitenanpassung die Option „Keine" ein.

MAUSSOFTWARE

TIPP 1: MICROSOFT INTELLIPOINT 6.1

Die neue Intellipoint-Software ist aktuell noch nicht bei Microsoft erhältlich, Sie können sie aber unter www.computerbase.de/downloads/treiber/eingabegeraete/microsoft intellipoint herunterladen. Die neue Software unterstützt eine erweiterte Tastenbelegung der Maustasten. Bei der Version 6.1 ist auch ein Fehler bei der Übernahme vorheriger Konfigurationen behoben, sodass Sie diese nicht erneut eingeben müssen. Außerdem ist es jetzt möglich, sämtliche Maustasten mit Abkürzungen (Shortcuts), Tastenbefehlen oder Programmen zu belegen. Daher empfehlen wir diese Software allen Besitzern einer kompatiblen Microsoft-Maus, da auf diese Weise die Funktion sämtlicher Extratasten gewährleistet ist. Im Gegensatz zur Razer-Software (Habu) bietet Intellipont allerdings keine Spiele-Profile.

TIPP 2: LOGITECH SETPOINT (3.10)

In den Grundfunktionen stimmt die Setpoint-Software mit der Intellipoint-Software von Microsoft überein. Allerdings bietet Logitech für fast alle Mäuse eine erweiterte Spielekonfiguration an. Bei dieser können Sie – einen Dpi-Umschalter vorausgesetzt – die Dpi-Schritte manuell einstellen. Deinstallieren Sie unbedingt vor der Installation die alte Setpoint-Software. Ein weiterer Pluspunkt der aktuellen Setpoint-Software: Die X- und Y-Achsen der Maus lassen sich unabhängig voneinander mit einer unterschiedlichen Auflösung belegen. Ein besonders wichtiger Punkt der Setpoint-Software ist die Wahl der „Geschwindigkeit und Beschleunigung". Hier wählen Sie entweder die Einstellung „Aus Setpoint" oder „Aus Betriebssystem". Unsere Empfehlung: Nehmen Sie die Option „Aus Setpoint", dann kommen Ihre Einstellungen sowohl im Betriebssystem als auch in Spielen zum Einsatz. Ohne diese Option ist nicht gewährleistet, dass die gewünschten Einstellungen in jedem Spiel verfügbar sind. Über dieses Kontext-Menü schalten Sie auch die Mausbeschleunigung aus.

TIPP 3: GESCHWINDIGKEIT UND BESCHLEUNIGUNG ERKLÄRT

Ohne aktivierte Beschleunigung bewegt sich der Mauszeiger mit gleichbleibender Geschwindigkeit über den Bildschirm. Mit aktivierter Zeigerbeschleunigung addiert die Maussoftware weitere „Bewegungspunkte" zur Eingabe und greift damit helfend ein. Ein Vorteil dieser Technik ist das schnellere Ansprechverhalten der Maus beim Beginn und Ende einer Bewegung. Ein großer Nachteil ist die ungenauere Umsetzung der Mauseingabe. Grundsätzlich sollten Sie direkt in einem Spiel prüfen, ob Sie mit der Mausbeschleunigung besser oder schlechter spielen. Optische Mäuse analysieren die Untergrundinformationen und ermitteln daraus die Bewegungsbefehle. Bei einer 400-Dpi-Maus werden beispielsweise 400 Punkte pro Inch (1 Inch = 2,54 cm) ausgewertet. Die Zeigergeschwindigkeit greift auf diese Punkte zurück, über die Software werden auf diese Weise die Bewegungsrichtung und die Geschwindigkeit generiert. Für Spieler ist allerdings wichtig, dass die maximale Auflösung der Maus zur Geschwindigkeit passt. Ein Beispiel: Wählt der Nutzer bei einer 400-Dpi-Maus eine sehr hohe Zeigergeschwindigkeit, addiert die Software womöglich fehlende „Punkte" zur Bewegung.

TIPP 4: MITTELKLICK-PROBLEM

Nicht jede Maus lässt sich auf Anhieb ohne Einschränkungen in Spielen nutzen. So ist manchmal die mittlere Maustaste ohne die entsprechende Software nicht ansprechbar. Doch selbst wenn Sie alle Treiber installiert haben, kommen Sie dann und wann nicht drumrum, die mittlere Maustaste manuell zu aktivieren. Stellen Sie zu diesem Zweck im Treiber in den Kontext-Menüs als Befehl „Klick" oder „Standard" ein – schon können Sie die mittlere Maus-

Makrobefehle für Counter-Strike

Befehl	Team	Spiel	Befehl	Team	Spiel
usp	T/CT	CS 1.6/Source*	primammo	T/CT	CS 1.6/Source*
deagle	T/CT	CS 1.6/Source*	secammo	T/CT	CS 1.6/Source*
mp5	T/CT	CS 1.6/Source*	vest	T/CT	CS 1.6/Source*
galil	T	CS 1.6/Source*	vesthelm	T/CT	CS 1.6/Source*
famas	CT	CS 1.6/Source*	flash	T/CT	CS 1.6
ak47	T	CS 1.6/Source*	hegren	T/CT	CS 1.6
m4a1	CT	CS 1.6/Source*	sgren	T/CT	CS 1.6
sg552	T	CS 1.6/Source*	flashbang	T/CT	CS: Source*
aug	CT	CS 1.6/Source*	hegrenade	T/CT	CS: Source*
scout	T/CT	CS 1.6/Source*	smokegrenade	T/CT	CS: Source*
awp	T/CT	CS 1.6/Source*	defuser	CT	CS: Source*

Alle Skripte und Anbindungen (Bindings) sollten Sie bei *Counter-Strike* in eine Datei „Autoexec.cfg" schreiben. Um diese zu erstellen, können Sie die Datei „Config.cfg" kopieren und umbenennen und die alten Einträge (in der „Autoexec.cfg") löschen.

* Ergänzen Sie bei *Counter-Strike Source* alle Befehle zusätzlich mit „buy". Darüberhinaus können Sie die Befehle im Buy-Skript beliebig kombinieren.

Makrobefehle für World of Warcraft

Befehl	Bedeutung
/tell <Empfänger> <Text>	Sagt auf Tastendruck einen Text
/w <Empfänger> <Text>	Flüstert auf Tastendruck einen Text
/em <Text>	Führt ein vorgefertigtes Emote (Ausdruck von Emotionen) aus
/invite <Charakter>	Lädt einen Spieler in die Gruppe ein
/pvp	Schaltet Spieler gegen Spieler (PvP) aktiv
/equip <Gegenstandsname>	Zieht automatisch einen bestimmten Gegenstand an
/use <Gegenstandsname>	Benutzt einen Gegenstand
/cleartarget	Löscht das Zielfenster
/targetenemy	Nimmt das nächste Ziel aufs Korn
/cast Zaubername	Startet einen definierten Zauber
/stopattack	Stoppt jegliche aktive Attacke
/petstay	Stopp-Befehl für den Liebling (Pet)

Diese Auswahl von Standard- und Skriptbefehlen weisen Sie auf Tastendruck zu und geben sie im „Makro"-Fenster von *World of Warcraft* ein. Unter www.wowwiki.com/Main_Page finden Sie ein komplexes Tutorial zum Thema.

Ein Beispielskript erklärt

```
/say Ich greife jetzt %t an.
/script AttackTarget();
/cast Blitzschlagblitz(Rang 1)
```

Mit diesem simplen Makro informieren Sie Ihre Mitspieler, dass Sie das Ziel (Target) angreifen (%t). Mit der zweiten Befehlszeile eröffnen Sie den Angriff auf das vorher markierte Monster. Die dritte Zeile führt einen Zauber der gewählten Stufe aus. Alle Zaubersprüche, Befehle und Funktionen sind „case sensitive", das heißt, dass Sie sie exakt programmieren müssen. Schon ein Unterschied bei der Groß- und Kleinschreibung bedeutet, dass das Skript nicht läuft.

Unter http://wow.gamona.de/index.php?seite=pp&pid=139 sind die grundlegenden Begriffe und Strukturen der *WoW*-Programmiersprache erklärt. Hier gibt es auch weitere Beispiel-Skripte zum Abtippen. Weiterführende Informationen und komplexe Skripte gibt es unter www.wowwiki.com/Main_Page (Englisch). Info: Mit der Erweiterung *The Burning Crusade* sind einige Skripte in der vorliegenden Form nicht mehr möglich, da Blizzard wichtige Befehle deaktiviert. Dies führt unter anderem dazu, dass beliebte Add-ons wie etwa *Decursive* in der bekannten Weise nicht mehr funktionieren.

Intellipoint und Setpoint im Überblick

In der Grundkonfiguration der Hersteller-Software von Microsoft und Logitech legen Sie verschiedene Funktionen auf die einzelnen Maustasten.

taste im Spiel wie gewohnt belegen.

HILFSPROGRAMME

TIPP 1: UBEROPTIONS

Die sogenannten „Uberoptions" setzen auf der Setpoint-Software von Logitech auf und erweitern sie. Um die Software zu nutzen, führen Sie nach der Installation der aktuellen Setpoint-Software das „Upgrade" aus. Die Software ist ideal für die G5, G7, MX 518 und MX 1.000. Im Setpoint-Menü belegen Sie jetzt über die grafische Oberfläche komfortabel alle verfügbaren Tasten mit jeder gewünschten Funktion.

TIPP 2: LOGIGAMER

Logigamer ist ein nützliches Hilfsprogramm für Besitzer einer älteren Logitech-Maus (MX 518, MX 500, MX 700, MX 310, MX 510, MX 1.000). Neben der erweiterten Tastenbelegung stehen jetzt auch Spielprofile zur Verfügung. Logigamer können Sie aber nur anwenden, wenn zusätzlich das Microsoft .NET-Framework 1.1 installiert ist. Alternativ zur Standard-Software gibt es die „Lite"-Variante. Diese überzeugt mit geringerer Speichernutzung und einer automatischen Spieleerkennung. Wenn Sie eine frischere Logitech-Maus besitzen, ist eine Kombination aus Uberoptions und Setpoint zu empfehlen.

TIPP 3: LOW- UND HIGH-SENSE IM DETAIL

Bei diesen Einstellungen (Settings) geht es um die Kombination aus Dpi- und Mausgeschwindigkeit. Sogenannte Lowsenser bewegen die Maus sehr weit über das Mauspad, das Fadenkreuz im Spiel bewegt sich allerdings nur geringfügig. Der Vorteil: Durch die weiten Wege können Sie beispielsweise in *Counter-Strike* exakt mit dem Scharfschützengewehr zielen. Der Nachteil: Schnelle Reaktionen sind schwer möglich. Für diese Art des Spiels eignet sich eine Einstellung von 400 bis 800 Dpi. „High-sense"-Spieler haben eine extrem große Mausgeschwindigkeit eingestellt. Um eine Bewegung durchzuführen, bewegen sie die Maus nur minimal über die Oberfläche der Mausunterlage. So können sie zwar schnelle Richtungswechsel in Sekundenbruchteilen durchführen, die Genauigkeit ist aber nicht so hoch wie bei der Lowsense-Spielart. Unsere Empfehlung: Verwenden Sie ein Gerät mit mindestens 1.600 Dpi. Bei „Pro-Gamern" oft als hausbacken verschrien ist die „Midsense"-Spielweise, obwohl sie einen anständigen Kompromiss aus Geschwindigkeit und Genauigkeit bietet. In Kombination mit dieser Spielart bietet sich eine Maus mit Dpi-Umschaltung an. Ein Nachteil ist dabei, dass sich durch das ständige Umschalten der Abtastrate im Spiel das Zielen nachhaltig verschlechtern kann. Als Maus empfehlen wir dabei die Logitech MX 518. Lars Craemer

Maus-Ergonomie

Die Razer-Maus (links) ist relativ klein. Nutzer mit großen Händen lösen die extrem sensiblen Feuertasten oft unbeabsichtigt aus und es fehlt der Halt am unteren Ende der Maus. Die flache Form ist für Hände mit Normalgröße angenehm. Die Logitech-Maus (Mitte) bietet eine sehr gute Ergonomie, ist aber lediglich für Rechtshänder geeignet. Allerdings liegen die Dpi-Tasten etwas weit hinten. Die Revoltec-Maus (rechts) ist nur für Spieler mit sehr großen Händen empfehlenswert, da der hintere Teil der Maus zu hoch liegt.

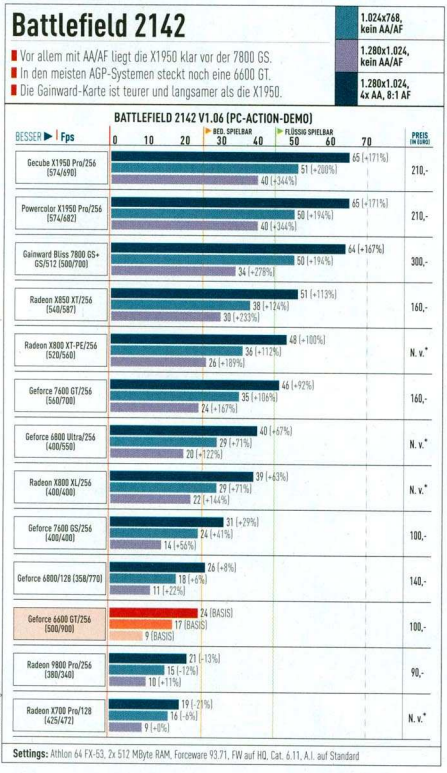
Infos unter:
WWW.RPC-GERMANY.DE
Role Play Convention
RPC
Eine Convention rund um das Thema Rollenspiel
vom Brett- bis zum Onlinespiel
ROLE-PLAY-CONVENTION 2007
"HEROES & QUESTS"
21. bis 22. April 2007
in der Halle Münsterland
NRW | Münster
Mit freundlicher Unterstützung von:
PC ACTION
Mephisto
SPIELPRESS

Mit dem X1950-Pro-Chipsatz weht jetzt wieder ein frischer Wind im längere Zeit vernachlässigten AGP-Grafikkarten-Markt.

>>Lustig: Ameisenkarusselle.<<

NEUE AGP-GRAFIKKARTEN

Eine geht noch rein!

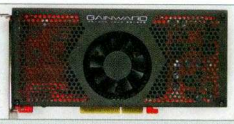


Dank des X1950-Pro-Chipsatzes gibt es jetzt wieder attraktive AGP-Grafikkarten. Lässt sich Ihr betagter PC damit günstig aufrüsten?

Totgesagte leben bekanntlich länger. Das trifft auch auf Grafikkarten mit AGP-Schnittstelle zu, die ihren PCI-Express-Gegenstücken immer noch Konkurrenz machen. Längst nicht alle PC-Spieler wollen bei ihrer nächsten Aufrüstaktion auf ein PCI-Express-Grafiktriebwerk umsteigen. Das wundert nicht, denn nachdem günstige und schnelle AGP-Karten die vergangenen vier Monate rar waren, kommt mit dem Radeon-X1950-Pro-Chipsatz im neuen Jahr wieder Bewegung in den vernachlässigten AGP-Markt. Unseren Preis-Leistungs-Tipp für PCI-Express gibt es nun auch für die AGP-Schnittstelle. Powercolor und Gecube bieten mit der Radeon X1950 Pro dank des Rialto-Brückenchips abermals eine schnelle AGP-Karte an. Ferner verkauft auch Sapphire eine X1950 Pro AGP – allerdings erreichte uns das Muster nicht mehr rechtzeitig für diesen Test. Für rund 200 Euro können Sie schon umrüsten. Ein Umstieg auf PCI-Express ist da teilweise deutlich teurer, da Sie neben einem neuen Mainboard eventuell einen neuen Prozessor, ein neues Netzteil und neuen Speicher benötigen. Natürlich sollte man auch nicht außer Acht lassen, dass es mit der Geforce 8800 für PCI-Express bereits eine DirectX10-Grafikkarten gibt. Momentan unterstützen aber noch keine Spiele die neue DX10-Grafikschnittstelle von Windows Vista und auch die Veröffentlichung des sehnsüchtig erwarteten DX10-Shooters *Crysis* verschiebt sich laut Aussagen der Macher auf unbestimmte Zeit.

POWERCOLOR RADEON X1950 PRO AGP: Beste AGP-Karte auf dem Markt ▮ Nachdem PC ACTION in der jüngsten Ausgabe die X1950 Pro von Powercolor als PCI-Express-Version testete, folgt jetzt die AGP-Variante. Auf dieser verrichtet ebenfalls ein Arctic-Cooling-Kühler seinen Dienst, der mit 1,0 Sone im 2D- und 3D-Betrieb sehr leise ist und den Grafikchip auf gemessene 55 Grad kühlt. Mit 574/682 gegenüber 594/695 Megahertz fallen die Taktraten etwas niedriger als beim PCI-E-Pendant aus. Zur Grundausstattung der Karte gehören zwei HDCP-fähige DVI-Anschlüsse und ein TV-Ausgang. Das Zubhör besteht aus einen Datenträger mit Cyberlink-Programmen sowie Kabel und Adapter. Alles in al-

AGP-GRAFIK-KARTEN



Produkt	Radeon X1950 Pro AGP	X1950 Pro AGP	Bliss 7800 GS+ AGP Golden Sample
Hersteller/Webseite	Powercolor (www.powercolor.com)	Gecube (www.gecube.com)	Gainward (www.gainward.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 210,-/Sehr gut	Ca. € 210,-/Sehr gut	Ca. € 300,-/Befriedigend
Grafikchip; Codename	Radeon X1950 Pro; RV570	Radeon X1950 Pro; RV570	Geforce 7800 GS; G71
Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader	36/8	36/8	40/7
Chiptakt (2D/3D)	574/574 Megahertz	574/574 Megahertz	419/501 Megahertz
Speichertakt (2D/3D)	682/682 Megahertz	689/689 Megahertz	702/702 Megahertz
AUSSTATTUNG (20%)	**2,85**	**3,05**	**2,85**
Speichermenge/Anbindung	256 MByte (256 Bit)	256 MByte (256 Bit)	512 MByte (256 Bit)
Speicherart	GDDR3 (1,4 ns)	GDDR3 (1,4 ns)	GDDR3 (1,4 ns)
Monitor-Anschlüsse	2x Dual-Link DVI (mit HDCP-Unterstützung)	2x Dual-Link DVI (mit HDCP-Unterstützung)	2x DVI
Video-Anschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	60-mm-Lüfter, Speicher-Kühler	65-mm-Lüfter, Speicher-Kühler	55-mm-Lüfter
Software/Tools	Power DVD, Power Producer, Power Director	Power DVD 6	Power DVD 5, Auto Producer 4
Spiele-Vollversionen	-	-	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre
Video-Kabel	Composite-/S-Video-Kabel	Composite-/S-Video-Kabel	-
Adapter	Netzteil-Adapter, HDTV-Adapter, DVI-VGA	Netzteil-Adapter, HDTV-Adapter, DVI-VGA	Netzteil-Adapter, TV-Out-Adapter, 2x DVI-VGA
EIGENSCHAFTEN (20%)	**1,97**	**2,07**	**2,10**
Anisotroper Texturfilter	Bis 16:1 (winkelabhängig; abschaltbar)	Bis 16:1 (winkelabhängig; abschaltbar)	Bis 16:1 (winkelabhängig)
Multi-Sampling; Super-Sampling	2x, 4x, 6x; nein	2x, 4x, 6x; nein	2x, 2xQ, 4x, 8xS
Transparenz/Adaptive FSAA	Ja	Ja	Ja
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; Nein (12 Volt)	Nicht vorhanden; Nein (12 Volt)	Vorhanden; Nein (12 Volt)
LEISTUNG (60%)	**3,37**	**3,77**	**4,02**
Temperatur	55 °C (Grafikchip)	37 °C (auf Platine gemessen)	63 °C (Grafikchip)
Lautstärke (2D/3D)	1,0 Sone; 31 dB(A)	4,4 Sone; 47 dB(A)	1,6 Sone; 35 dB(A)
Leistungsaufnahme (3D)	190 Watt (ganzer PC)	196 Watt (ganzer PC)	212 Watt (ganzer PC)
Manuelle Übertaktung	Nicht möglich	Nicht möglich	640/730 MHz
BF 2142, 1.024x768, kein AA/AF	65 Fps (Sehr gut)	65 Fps (Sehr gut)	64 Fps (Sehr gut)
BF 2142, 1.280x1.024, kein AA/AF	50 Fps (Gut)	51 Fps (Gut)	50 Fps (Gut)
BF 2142, 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	40 Fps (Gut)	40 Fps (Gut)	34 Fps (Befriedigend)
FAZIT	+ Sehr leiser Lüfter + Gute Kühlung - Mageres Software-Paket **GESAMT 2,99**	+ Dual-Link DVI mit HDCP - Kein Temperatur-Sensor - Störendes Lüftergeräusch **GESAMT 3,29**	+ 512 MByte Speicher - Sehr hoher Preis - Nur 48 Pixel-Shader-ALUs **GESAMT 3,40**

PC ACTION PREISTIPP 3-2007

lem liefert Powercolor mit der X1950 Pro eine der schnellsten AGP-Grafikkarten.

GECUBE X1950 PRO AGP: Schnell und laut ▮ Wie die im Einkaufsführer getestete PCI-Express-Karte mit X1950-Pro-Chip (GC-HV195PG3-D3) besitzt das AGP-Modell einen Kühler, der mit 4,4 Sone für eine Mittelklasse-Grafikkarte sehr laut ist. Zusätzlich verzichtete der Hersteller auf eine Lüftersteuerung oder einen Temperatursensor zur Überwachung der Chiptemperatur. Auf der Platine selbst messen wir eine Temperatur von nur 37 Grad. Wie der Testkandidat von Powercolor unterstützt die X1950 Pro Dual-Link DVI mit HDCP, als Zubehör liefert Cecube Power DVD 6 sowie einen HDTV- und DVI-VGA-Adapter. Stört Sie der laute Lüfter nicht, dürfen Sie zugreifen. Nervt das Betriebsgeräusch, lässt sich alternativ ein neuer Kühler montieren, da sich der Brückenchip auf der Rückseite der Platine befindet und dieser ohne Kühlung auskommt.

GAINWARD BLISS 7800 GS+ AGP GOLDEN SAMPLE: Abgespeckte Bliss 7800 GS+ ▮ Obwohl die neue, Golden Sample bezeichnete Variante der Bliss 7800+ GS mit 501/702 Megahertz höher taktet als das Standardmodell (450/625), kommt hier lediglich ein abgespeckter G71-Chip mit 40 Pixel-Shader-Einheiten zum Einsatz. Der Vorgänger war noch mit einem 7900-GT-Chip und 48 dieser Pixelprozessoren bestückt. Kritik muss sich auch der neue Kühler gefallen lassen, der mit 1,6 Sone deutlich lauter ist als das alte Modell von Arctic Cooling (0,9 Sone). Ebenfalls veraltet sind die mitgelieferten Programme Power DVD 5 und Auto Producer 4. Des Weiteren findet der Käufer lediglich einen TV-Out- und DVI-VGA-Adapter in der Packung. Insgesamt ist die Bliss 7800 GS+ Golden Sample mit einem Preis von rund 300 Euro nicht nur deutlich teurer als eine X1950 Pro, sondern in *Need for Speed: Carbon* teilweise nur halb so schnell wie eine Ati-Karte.

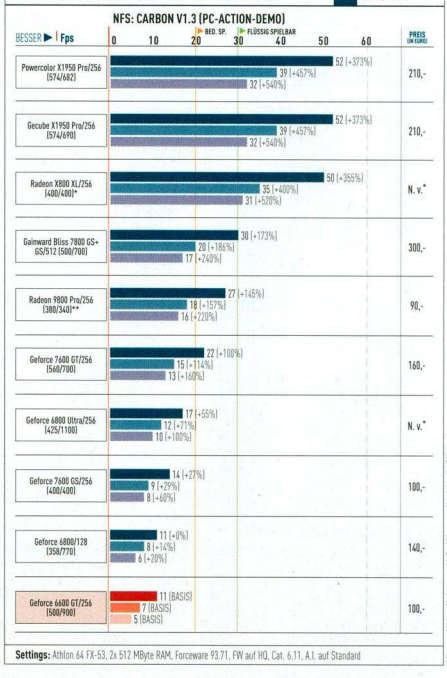
FAZIT: AGP-Karten ▮ Die X1950 Pro bietet sowohl für AGP als auch PCI-Express das derzeit beste Preis-Leistungs-Verhältnis. Da kann selbst die Bliss 7800 GS+ Golden Sample von Gainward nicht mithalten. Wenn Sie Ihren alten AGP-Rechner also noch mal preiswert aufrüsten wollen, ist jetzt die beste Gelegenheit dazu.

Daniel Waadt

Need for Speed: Carbon

- Selbst für Besitzer einer 6800 Ultra lohnt sich das Aufrüsten.
- Die 7800 GS liegt um bis zu 95 % hinter der X1950 Pro.
- Motion-Blur können die X800 XL/9800 Pro nicht darstellen.

1.024x768, kein AA/AF
1.280x1.024, kein AA/AF
1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF



Settings: Athlon 64 FX-53, 2x 512 MByte RAM, Forceware 93.71, FW auf HQ, Cat. 6.11, A.I. auf Standard

* N. v. – nicht verfügbar ** Grafikkarte stellt nicht alle Effekte dar

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ob Grafikkarte, Hauptplatine oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus *Gothic 3* und *Battlefield 2142* ** Abgewertet
*** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich

AGP-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Powercolor Radeon X1950 Pro	ca. € 210,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	574/682 MHz	36/8	1/1 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,99
Gainward Bliss 7800 GS+	ca. € 300,-	Geforce 7900 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	450/625 MHz	48/8	0,9/0,9 Sone	30,5 Fps	22,5 Fps	3,24**
Gecube Radeon X1950 Pro	ca. € 210,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	574/689 MHz	36/8	4,4/4,4 Sone	40 Fps	30,5 Fps	3,29
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 260,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 [1,4 ns]	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39**
Leadtek Winfast A7600 GT TDH	ca. € 160,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	560/700 MHz	24/5	0,5/1,2 Sone	21,5 Fps	15,5 Fps	3,57**
Leadtek Winfast A7600 GS TDH	ca. € 110,-	Geforce 7600 GS	256 DDR2 [2,5 ns]	400/400 MHz	24/5	1,3/1,3 Sone	18 Fps	15 Fps	3,64**

PCI-EXPRESS-KARTEN

Lärmpegel bis 1,5 Sone	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Asus EN8800GTX	ca. € 560,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,57
Leadtek Winfast PX8800 GTX TDH	ca. € 600,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Asus EN8800GTS	ca. € 430,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,00
Leadtek Winfast PX8800 GTS TDH	ca. € 430,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,02
Leadtek PX7900 GTX TDH Extreme	ca. € 400,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	675/830 MHz	48/8	0,4/0,7 Sone	45,3 Fps	33,4 Fps	2,75**
MSI NX7900GTX-T2D512E	ca. € 440,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	650/800 MHz	48/8	0,4/0,7 Sone	44,5 Fps	32 Fps	2,78**
Tul Powercolor X1950 Pro	ca. € 180,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	594/695 MHz	36/8	0,9/0,9 Sone	40,3 Fps	30,9 Fps	2,85
HIS Radeon X1950 Pro IceQ3 Turbo	ca. € 220,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	635/743 MHz	36/8	1,3/1,3 Sone	42,4 Fps	32,9 Fps	2,92
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 170,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,95
Leadtek Winfast PX7950 GT TDH	ca. € 250,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	550/700 MHz	48/8	0,2/0,5 Sone	38,5 Fps	28 Fps	2,95**
Xfx Geforce 7950 GT 570M Extreme	ca. € 280,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	570/730 MHz	48/8	Passiv	39 Fps	28,5 Fps	2,96**
HIS Radeon X1800 GTO IceQ3	ca. € 220,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 [2 ns]	520/495 MHz	12/8	0,8/0,8 Sone	27,9 Fps	22,5 Fps	3,23**
Leadtek Winfast PX7900 GS TDH	ca. € 170,-	Geforce 7900 GS	256 DDR3 [1,4 ns]	450/660 MHz	40/7	0,1/0,3 Sone	28,5 Fps	20,5 Fps	3,24**
Lärmpegel über 1,5 Sone	**Preis**	**Grafikchip**	**Speicher (MByte)**	**Takt (Chip/RAM)**	**PS-ALUs/VS*** **	**Lautheit (2D/3D)**	**1.280x1.024, kein AA/AF***	**1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF***	**Wertung**
Asus EN7950GX2	ca. € 490,-	Geforce 7950 GX2	1.024 DDR3 [1,4 ns]	500/600 MHz	2x 48/8	1,1/3,2 Sone	58 Fps	55,5 Fps	2,58**
Asus EAX1950XTX/HTVDP	ca. € 340,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 [0,9 ns]	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 Fps	40 Fps	2,63**
HIS Radeon X1950 XTX	ca. € 370,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 [0,9 ns]	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 Fps	40 Fps	2,65**
Sapphire Radeon X1950 XTX Toxic	ca. € 470,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 [0,9 ns]	695/999 MHz	48/8	2,5/2,5 Sone	52 Fps	41,9 Fps	2,67**
Point of View GF7950GT/512MB	ca. € 260,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	550/700 MHz	48/8	0,5/2 Sone	38,5 Fps	28 Fps	3,00**
Ati All-in-Wonder X1900	ca. € 200,-	Radeon X1900 AiW	256 DDR3 [1,4 ns]	500/480 MHz	48/8	1,3/2,1 Sone	36,5 Fps	28 Fps	3,02**
Sapphire Radeon X1900 GT	ca. € 180,-	Radeon X1900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	574/594 MHz	36/8	0,6/2,6 Sone	36,5 Fps	28 Fps	3,15**
MSI NX7900GT-VT2D256E-HD	ca. € 290,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	500/765 MHz	48/8	2,4/2,4 Sone	35 Fps	26,1 Fps	3,20**
Xfx GF 7900 GT 520M VIVO	ca. € 280,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	520/750 MHz	48/8	0,5/3,9 Sone	35,3 Fps	26,5 Fps	3,21**
Asus EN7900GT TOP	ca. € 280,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	520/720 MHz	48/8	2,4/2,4 Sone	35 Fps	26,1 Fps	3,24**
Tul Powercolor X1900 GT	ca. € 200,-	Radeon X1900 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	574/594 MHz	36/8	0,6/3,1 Sone	36,5 Fps	28 Fps	3,27**
Tul Powercolor X1800 GTO	ca. € 150,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 [2 ns]	500/495 MHz	12/8	1,2/4,2 Sone	27,5 Fps	22 Fps	3,39**
Gecube GC-X1800GTOD-VID3	ca. € 140,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 [2 ns]	500/495 MHz	12/8	1,2/4,5 Sone	27,5 Fps	22 Fps	3,40**

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

17 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Asus PM17TU	ca. € 230,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 410 cd/m²	–	1,87
Benq FP71V	ca. € 240,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 280 cd/m²	Lautsprecher	1,92
Viewsonic VX724	ca. € 240,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 290 cd/m²	–	1,95
Hyundai Imagequest Q70U	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 280 cd/m²	Lautsprecher, USB-Hub	1,95
Philips 170X6	ca. € 200,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	38 bis 210 cd/m²	USB-Hub, Lautsprecher	2,02
Maxdata Belinea 101730	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 250 cd/m²	Lautsprecher	2,12
Fujitsu Siemens Scaleoview L17-1	ca. € 190,-	2x D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut	60 bis 215 cd/m²	Licht	2,13
Hyundai Imagequest B71D	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	150 bis 305 cd/m²	Lautsprecher	2,16
LG L1740PQ	ca. € 330,-	D-Sub, DVI-D	28 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	140 bis 300 cd/m²	–	2,31

19 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP93GX	ca. € 280,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m²	–	1,71
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 330,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m²	Software-OSD	1,76
Viewsonic VX922	ca. € 310,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m²	–	1,80
Acer AL1951Cs	ca. € 340,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 400 cd/m²	Lautsprecher	1,82
Benq FP91GX	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	40 bis 250 cd/m²	–	1,86
Maxdata Belinea 10 19 27	ca. € 290,-	D-Sub, DVI-D	17 ms	Sehr gut	Gut	60 bis 240 cd/m²	Lautsprecher	1,91
Viewsonic VP930	ca. € 380,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	60 bis 245 cd/m²	–	1,92
LG L1932P	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 260 cd/m²	–	1,94
Samsung Syncmaster 940B	ca. € 280,-	D-Sub, DVI-D	28 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 300 cd/m²	Pivot	2,07
Philips 190G6FB	ca. € 500,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	200 bis 400 cd/m²	Subwoofer, USB-Soundkarte	2,08
Iiyama Prolite E1900S	ca. € 290,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut	85 bis 250 cd/m²	Lautsprecher	2,11
Viewsonic VX912	ca. € 290,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	120 bis 290 cd/m²	Lautsprecher	2,13
Hyundai Imagequest B91D	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	150 bis 270 cd/m²	Lautsprecher	2,16

20 BIS 24 ZOLL (INKLUSIVE 16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Eizo Flexscan S2410W (24 Zoll)	ca. € 1.200,-	2x DVI-I	18 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 370 cd/m²	USB-Hub	1,68
Asus PW201 (20 Zoll)	ca. € 500,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 270 cd/m²	–	1,85
Samsung Syncmaster 244T (24 Zoll)	ca. € 1.100,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	22 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 350 cd/m²	USB-Hub	1,86
Viewsonic VX2025wm (20 Zoll)	ca. € 400,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	35 bis 300 cd/m²	–	1,88
Dell Ultrasharp 2407WFP (24 Zoll)	ca. € 1.100,-	DVI-D, S-Video	23 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 430 cd/m²	9-in-1-Kartenleser, USB-Hub	1,94
Samsung Syncmaster 205BW (20 Zoll)	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D (HDCP)	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	70 bis 290 cd/m²	–	1,97
Iiyama Prolite E2200WS (22 Zoll)	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D (HDCP)	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	60 bis 265 cd/m²	Lautsprecher	1,98

HAUPTPLATINEN

* Abgewertet, alte Testmethoden

SOCKEL 775 - CORE 2 DUO, CORE 2 DUO EXTREME, ALLE PENTIUM- UND CELERON-HAUPTPROZESSOREN

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus P5W DH Deluxe	ca. € 190,-	975X	0701/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firew., Wifi, Fernb.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte 965P-DQ6	ca. € 190,-	P965	F2/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,49
Abit AW9D-Max	ca. € 200,-	975X	1.2/1.00	-	1	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firew., Diag.-LEDs	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus P5B Deluxe Wifi	ca. € 170,-	P965	0302/1.03G	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 3x Firew., Wifi, Mikro	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
MSI 975X Platinum Pow. Ed.	ca. € 180,-	975X	7.184/2.1	-	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 3x Firewire	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,62
MSI P965 Platinum	ca. € 120	P965	1.1/1.1	-	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,66
Abit AB9 Pro	ca. € 140,-	P965	1.4/1.00	-	2	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	10x SATA, 2x Firew., Diag.-LEDs	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,69
Gigabyte 965P-DS3	ca. € 120,-	P965	F3/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,71
EVGA Nforce 680i SLI	ca. € 240,-	Nforce 680i SLI	04.11.2006/PCB 180	-	2	x16 (3), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firew., Diag.-LEDs	Sehr gut	0-2,4 Sone	Probleme mit MDT	Bestanden	1,82

SOCKEL AM2 - SEMPRON, ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 150,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,37
Asus Crosshair	ca. € 200,-	Nforce 590 SLI	0121/1.04G	-	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD Post.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte M59SLI-S5	ca. € 160,-	Nforce 590 SLI	F5/1.0	-	2	x16 (3), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47
Foxconn C51XEM2AA	ca. € 130,-	Nforce 590 SLI	612W1P20/-	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 3x Firew., Diag.-LEDs	Befriedigend	0,7 Sone	Bestanden	Bestanden	1,54
Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 120,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
MSI K9N SLI Platinum	ca. € 120,-	Nforce 570 SLI	1.1/1.0	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
Abit KN9 SLI	ca. € 110,-	Nforce 570 SLI	1.2/1.00	-	2	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, Mauspad	Befriedigend	Heatpipe	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,56
Asus M2R32-MVP	ca. € 130,-	RD580/SB600	0607/1.02G	-	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,59
MSI K9N Platinum	ca. € 95,-	Nforce 570 Ult.	1.3/1.1	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Ausreichend	Passiv	Bestanden mit 1T	Bestanden	1,59

SOCKEL 939 - ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2, OPTERON

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	ca. € 130,-	Nforce4 SLIx16	0703/1.01	-	3	x16 (2), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus A8R32-MVP Deluxe	ca. € 110,-	RD580	0305/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus A8N-SLI Premium	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1009/1.02	-	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,51
Asus A8N-SLI Deluxe	ca. € 140,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	1,60*
DFI Lanparty UT NF4 Ultra-D	ca. € 120,-	Nforce4 Ultra	NF4LD406/R.AE1	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,62
Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1)	ca. € 75,-	Nforce4	F11/1.1	-	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,63
Abit KN8 SLI	ca. € 85,-	Nforce4 SLI	1.4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus A8N-SLI SE	ca. € 75,-	Nforce4 SLI	0502/1.01	-	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
EVGA NF41-AX	ca. € 90,-	Nforce4 SLI	E05/2.3	-	3	x16 (3), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Diagnose-LEDs	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus A8N-SLI	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	1,68*
MSI K8N Diamond Plus L.E.	ca. € 180	Nforce4 SLIx16	1.12/1.0	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Audigy 2, Heatp. mit Lüft.	Gut	Bestanden	Bestanden	1,71
Epox 9NPA+ Ultra	ca. € 90,-	Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	1,73*
Gigabyte K8N Pro-SLI	ca. € 100,-	Nforce4 SLI	F4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Dual-BIOS	-	Bestanden	-	1,77*
DFI LP UT RDX200 CF-DR	ca. € 130,-	RD480	A11/A03	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire, Diag.-LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	1,79
Elitegroup KN1 Extreme	ca. € 90,-	Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire	-	Bestanden	-	1,85*
Asrock 939SLI-eSATA2	ca. € 75,-	Uli 1697	1.10/1.01	-	3	x16 (2), x1 (1)	1x 100 MBit/s	4x SATA, Future CPU Port	Gut	Bestanden	Bestanden	1,94

SOCKEL 754 - SEMPRON, ATHLON 64

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
MSI K8N Neo3-F	ca. € 50,-	Nforce4	1.0/1	1	3	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Diagnose-LED	-	Bestanden	-	1,91*
Epox 8NPA SLI	ca. € 80,-	Nforce4 SLI	83js5b24/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Diagnose-LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	2,01
MSI K8N Neo Platinum	ca. € 75,-	Nforce3 250 Gb	1.6/1	1	6	-	1x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID)	-	Bestanden	-	2,06*

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt	Wertung
Corsair TWINX1024-3200XL	ca. € 230,-	2x 512 MByte, DDR400	270 MHz DDR, 3,2 Volt	2-2-2-5	1,5-2-2-5	1,54
Crucial Ballistix Tracer BL2KIT64641505	ca. € 160,-	2x 512 MByte, DDR500	280 MHz DDR, 2,8 Volt	2,5-4-4-8	1,5-2-2-5	1,62
Corsair TWINX1024-3500LLPRO Single-sided	ca. € 180,-	2x 512 MByte, DDR433	280 MHz DDR, 3 Volt	2-3-2-6	2-3-2-6	1,65
OCZ OCZ4002048ELGEGXT-K	ca. € 270,-	2x 1.024 MByte, DDR400	240 MHz DDR, 2,8 Volt	2-3-3-8	2-3-3-6	1,80
Corsair TWINX2048-4400PRO	ca. € 310,-	2x 1.024 MByte, DDR550	270 MHz DDR, 3 Volt	3-3-3-8	2-3-3-6	1,85
G.Skill F1-4000USU2-2GBHZ	ca. € 260,-	2x 1.024 MByte, DDR500	260 MHz DDR, 2,8 Volt	3-4-4-8	2,5-3-3-7	1,94
G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	ca. € 180,-	2x 1.024 MByte, DDR400	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	2,5-3-3-6	1,99

DDR2-RAM

	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR2-667/800	Wertung
G.Skill F2-8500PHU2-2GBHZ	ca. € 480,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1066	580 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-5	3-3-3-5, 2T	1,56
Corsair TWIN2X2048-6400C4	ca. € 250,-	2x 1.024 MByte, DDR2-800	590 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12	4-4-4-12, 1T	1,59
Corsair TWIN2X2048-8500C5	ca. € 330,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1066	580 MHz DDR, 2,2 Volt	5-5-5-15	3-3-3-5, 1T	1,59
OCZ OCZ2P10002G-K	ca. € 400,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1000	580 MHz DDR, 2,4 Volt	5-5-5-15	4-4-4-12, 1T	1,67
Kingston KHX8500D2K2/1G	ca. € 220,-	2x 512 MByte, DDR2-1066	540 MHz DDR, 2,2 Volt	5-5-5-15	3-3-3-5, 2T	1,75

PROZESSOR-KÜHLER

* Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP, Thermal Design Power).

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...*	Wertung
Thermalright Ut tra 90 S775	www.caseking.de	ca. € 35,-	775	0,8/0,3 Sone	46/57 Grad Celsius	Core 2 Extreme	1,66
Verax Polargate Heatpipe	www.verax.de	ca. € 60,-	775	0,5/0,3 Sone	56/65 Grad Celsius	Core 2 Extreme	1,70
Cooler Master Hyper TX Intel	www.coolermaster.de	ca. € 30,-	775	1,8/0,3 Sone	47/63 Grad Celsius	Core 2 Extreme	1,72
Thermalright Ultra 90 K8	www.caseking.de	ca. € 40,-	754, 939, 940, AM2	0,8/0,3 Sone	57/65 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,73
Cooler Master Hyper TX AMD	www.coolermaster.de	ca. € 30,-	754, 939, 940, AM2	0,8/0,3 Sone	50/64 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,76
Noctua NH-U12	www.noctua.at	ca. € 45,-	754, 939, 940, 775, AM2	0,7/0,2 Sone	55/60 Grad Celsius	FX-60/Core 2 Extreme	1,86
Zalman CNPS9500 AM2	www.alternate.de	ca. € 40,-	754, 939, 940, AM2	2,6/1,2 Sone	52/59 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,89
Scythe Ninja Plus	www.scythe-eu.de	ca. € 30,-	754, 939, 940, 478, 775	0,7/0,3 Sone	55/62 Grad Celsius	FX-60/Core 2 Extreme	1,89
Scythe Mine Cooler	www.hpm-computer.de	ca. € 30,-	754, 939, 940, 478, 775	0,7/0,3 Sone	60/67 Grad Celsius	FX-60/Core 2 Extreme	1,95

VGA-KÜHLER

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Lüfter	Lautheit (12 V)	Temperatur 3D (Chip)	Ideal für ...	Wertung
Zalman VF900-Cu	www.zalman.co.kr	ca. € 25,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	47 Grad Celsius (Geforce 7900 GT)	GF6/7- und Radeon-Serie	1,80
Zalman VF700-Cu LED	www.zalman.co.kr	ca. € 25,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	68 Grad Celsius (Geforce 6800 GT)	GF6/7- und Radeon-Serie	1,87
Zalman VF700-AlCu	www.zalman.co.kr	ca. € 20,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	71 Grad Celsius (Geforce 6800 GT)	GF6/7- und Radeon-Serie	1,88
Arctic Cooling Ati Silencer 5	www.arctic-cooling.com	ca. € 15,-	Ja (75 mm)	1 Sone	60 Grad Celsius (Radeon X850 XT)	X800/X850-Serie	1,88
Arctic Cooling Accelero X1	www.arctic-cooling.de	ca. € 10,-	Ja (60 mm)	0,8 Sone	60 Grad Celsius (Geforce 7800 GT)	6800- und 7800-Serie	1,95

NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)

	Anbieter (u. a.)	Preis	Gesamtleistung	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)*	Wertung
Noise Magic Liberty ELT400AWT	www.pc-world.de	ca. € 110,-	400 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,3/0,9 Sone	44 Grad Celsius	1,84
Enermax Liberty ELT500AWT	www.enermax.de	ca. € 80,-	500 Watt	28/30/22 (1), 22 (2) A	0,6/3,7 Sone	41 Grad Celsius	1,90
Antec Neo HE 550	www.antec.com	ca. € 90,-	550 Watt	24/20/18 (1), 18 (2), 18 (3) A	0,5/3,7 Sone	34 Grad Celsius	1,92
Be quiet! BQT P6-430-W Pro	www.be-quiet.de	ca. € 75,-	430 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,5/0,9 Sone	44 Grad Celsius	1,96
Seasonic SS-500HT Active PFC F3	www.seasonic.com	ca. € 80,-	500 Watt	30/30/17 (1), 16 (2) A	0,7/1,3 Sone	47 Grad Celsius	2,00

GEHÄUSE

* Testsystem: Intel Core 2 Duo E6700, Asus P5B Deluxe, Ati Radeon 1900 XT, Zalman CNPS9500 AT, Be quiet! BQT P5

	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. Prozessor/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
NZTX Zero	ca. € 150,-	5 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	1x 80 mm, 7x 120 mm	Leicht (7 Kilo)	45/80/34 Grad Celsius	35 dB(A), 2,1 Sone	1,95
Silverstone TJ05-T	ca. € 135,-	4 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	2x 80 mm, 2x 120 mm	Normal (13 Kilo)	48/91/36 Grad Celsius	33 dB(A), 1,9 Sone	2,01
Aerocool Extremengine 3T	ca. € 75,-	4 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	1x 120, 140, 1x 250 mm	Leicht (8 Kilo)	48/79/33 Grad Celsius	34 dB(A), 2 Sone	2,06
Thermaltake Armor Jr.	ca. € 90,-	5 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	1x 92 mm, 2x 120 mm	Sehr leicht (5 Kilo)	47/81/33 Grad Celsius	33 dB(A), 1,8 Sone	2,06
Enermax Chakra	ca. € 70,-	5 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	2x 120 mm, 1x 250 mm	Leicht (7 Kilo)	43/81/34 Grad Celsius	35 dB(A), 2 Sone	2,07

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Schnittstelle	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Transfer Schreiben*	Wertung
WD WDC WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 200,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	1 Sone / 4,1 Sone	8,2 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	1,84
Seagate ST3750640AS	ca. € 310,-	SATA II	750 GByte	7.200	0,9 Sone / 2 Sone	13,3 ms	16 MByte	65,5 MByte/s / 57,6 MByte/s	1,85
WD WDC WD1500AHFD-00RAR0	ca. € 200,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	1,2 Sone / 4,5 Sone	8,4 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	1,86
Samsung HD400LJ	ca. € 100,-	SATA II	381,6 GByte	7.200	0,8 Sone / 2,4 Sone	15,5 ms	8 MByte	64,3 MByte/s / 62,5 MByte/s	1,92
Samsung SP2504C	ca. € 65,-	SATA II	238,5 GByte	7.200	0,6 Sone / 1,9 Sone	14,2 ms	8 MByte	60,6 MByte/s / 58,2 MByte/s	1,98

DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD

	Preis	Schnittstelle	Lautstärkeentwicklung	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Fehlerkorrektur*	Wertung
Samsung SH-S183	ca. € 40,-	SATA	2,4 Sone / 39 dB(A)	18x/8x/18x/6x/8x/8x	5:29 Minuten	5:36 Minuten	4:43 Minuten	1,70
Plextor PX-760A	ca. € 75,-	IDE	2,9 Sone / 40 dB(A)	18x/8x/18x/6x/10x/6x	5:38 Minuten	5:44 Minuten	4:52 Minuten	1,72
Samsung SH-W163A	ca. € 40,-	SATA	2,3 Sone / 38 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:38 Minuten	5:46 Minuten	4:44 Minuten	1,76
Benq DW1655	ca. € 35,-	IDE	3,5 Sone / 43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:54 Minuten	6:07 Minuten	4:45 Minuten	1,94
Lite-On SHM-165P6S	ca. € 40,-	IDE	3,3 Sone / 42 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:06 Minuten	6:15 Minuten	4:45 Minuten	2,00

STEREOSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
Logitech Z-2300	ca. € 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative Gigaworks T20	ca. € 80,-	2	24 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,87
Speed-Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Creative I-Trigue L3800	ca. € 120,-	2+1	48 Watt	Einfach	Gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,93

MEHRKANALSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	ca. € 270,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	ca. € 360,-	7+1	700 Watt	–	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Logitech Z-5450 Wireless	ca. € 240,-	5+1	315 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,64
Creative Gigaworks G500	ca. € 220,-	5+1	310 Watt	–	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Teufel Concept G THX 7.1	ca. € 300,-	7+1	680 Watt	–	Gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	Prozessor-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 95,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Creative SB Audigy 2 ZS	ca. € 100,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	ca. € 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 180,-	Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78
Terratec Aureon 7.1 Space	ca. € 85,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32

LABORBERICHT

Scratch Designs Giant Low-Sense Mat

HERSTELLER	PREIS
Scratch-Designs	Ca. € 20,-

WEBSEITE
www.scratch-designs.de

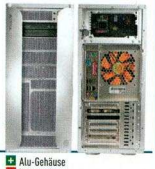
PREIS/LEISTUNG
Gut

GESAMT **1,63**

+ Sehr große Fläche
+ Niedriges Betriebsgeräusch
+ Ergonomie (Höhe)
– Widerstände etwas zu hoch

Wie der Name bereits andeutet, ist die 500 Millimeter breite und 300 Millimeter lange Stoff-Mausunterlage vor allem für Spieler mit einer sehr niedrigen Mausempfindlichkeit konzipiert. Mit einer Höhe von 3 Millimeter erfüllt die große Matte auch ergonomische Ansprüche. Die Start- und Reibwiderstände gehen in Ordnung, könnten aber etwas niedriger sein. Ungeachtet dessen arbeiteten alle Testmäuse präzise und ohne Aussetzer. Das Betriebsgeräusch fällt mit niedrigen 0,6 Sone angenehm leise aus. (jt)

Lahoo PC System Core 2 Duo E6600



HERSTELLER	PREIS
Lahoo	Ca. € 1.650,-

WEBSEITE
www.lahoo.de

PREIS/LEISTUNG
Gut

GESAMT **2,14**

+ Spieleleistung
+ TV-Karte
+ Alu-Gehäuse
– Lautstärke

Das Sahnestück des Komplettrechners ist die brandneue Geforce 8800 GTX. Den 3D-Boliden unterstützt ein schneller Intel Core 2 Duo E6600. Diese Kombination sorgt mit ihrer enormen Spieleleistung auch in höchsten Auflösungen noch für sehr hohe Bildwiederholraten (47 Fps in *NFS Carbon* bei 1.600x1.200, 4xAA, 8:1 AF). Als Arbeitsspeicher kommen 2x 1.024-MByte-DDR2-667-Speicher zum Einsatz. Die Kritikpunkte sind das zu geringe Platzangebot im Gehäuse und die mit 2,8 Sone relativ hohe Lautstärke im 3D-Betrieb. (jt)

Cecube GC-HV195PG3-D3

HERSTELLER	PREIS
Gecube	Ca. € 170,-

WEBSEITE
www.gecube.com

PREIS/LEISTUNG
Gut

GESAMT **3,20**

+ Gute Kühlung
+ Vergleichsweise günstig
– Sehr lauter Lüfter
– Niedrige Taktfrequenzen

Für die Karte von Gecube sprechen der niedrige Preis und der große Kupferkühler, der keinen zusätzlichen Slot benötigt. Allerdings ist ihr Radeon-1950-Pro-Chip mit 574/689 Megahertz gegenüber dem Referenztakt von 580/669 Megahertz leicht untertaktet und lässt sich nicht mehr zurücksetzen. Ein Temperatursensor fehlt ebenso wie eine Lüftersteuerung. Da der Lüfter permanent mit 12 Volt gespeist wird, liegt der Geräuschpegel bei sehr hohen 4,9 Sone. Dafür kühlt das Gebläse den Grafikchip auf sehr niedrige 38 Grad Celsius. (jt)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC160	ca. € 55,-	3 Meter	186 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,53
Speed-Link Medusa 5.1 Headset Progamer	ca. € 55,-	4 Meter	360 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,59
Plantronics .Audio 370	ca. € 70,-	2,8 Meter	266 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,60
Razer Barracuda HP-1 Gaming Headphones	ca. € 120,-	2,5 Meter	310 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,63
Plantronics .Audio 350	ca. € 25,-	2,9 Meter	160 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,74
Sharkoon Gamer Headset GHS1	ca. € 15,-	2,5 Meter	200 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,84

MÄUSE

* Die Fanatec Headshot ist aktuell nur als Set erhältlich und wurde dementsprechend auch als Set bewertet.

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Microsoft Habu	ca. € 60,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Ja	Nein	1,48
Logitech MX 518	ca. € 35,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,54
Raptor-Gaming M3	ca. € 50,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	100 Gramm	Ja	Nein	1,59
Razer Copperhead	ca. € 50,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	90 Gramm	Ja	Nein	1,59
Logitech G7	ca. € 60,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,62
Logitech MX 610	ca. € 40,-	10 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	140 Gramm	Ja	Ja	1,71
Logitech LX 7	ca. € 25,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	1.000 Dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,77
Logitech MX 1000	ca. € 40,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	170 Gramm	Ja	Ja	1,78
Genius Navigator 535 Agama	ca. € 35,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	95 Gramm	Ja	Nein	1,83
Revoltec Fightmouse Advanced	ca. € 30,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,84
Set: Fanatec Headshot*	ca. € 100,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	135 Gramm	Ja	Nein	1,88
Genius Navigator 5000	ca. € 25,-	6 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 Dpi	130 Gramm	Ja	Ja	2,03
General Keys RF Laser Mouse	ca. € 30,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.600 Dpi	160 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,40
Logitech Cordless Pilot	ca. € 15,-	3 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 Dpi	120 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,54
Trust MI-7500X	ca. € 25,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	140 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,56
Typhoon Office Laser Mouse	ca. € 20,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	150 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,58

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Format	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 65,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,72
Logitech G11	ca. € 55,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,76
Revoltec Fightboard	ca. € 45,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86
Raptor-Gaming K2	ca. € 50,-	Gut	Full-Size/normal	USB	4	Vorhanden	Ja	2,00
Enermax Aurora	ca. € 50,-	Sehr gut	Full-Size/flach	USB	Keine	–	Ja	2,15
Saitek Eclipse II	ca. € 45,-	Gut	Full-Size/normal	USB	8	–	Ja	2,21
Ideazon MERC	ca. € 40,-	Gut	Mid-Size/normal	USB	45	–	Ja	2,25

SPIELE-HARDWARE

LENKRÄDER

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Logitech G25	ca. € 210,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,39
Thrustmaster Rally GT Pro Force Feedback	ca. € 100,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Gut	1,80
Logitech Momo Racing	ca. € 95,-	6 Tasten	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,96
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback	ca. € 50,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Gut	1,98
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force	ca. € 40,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	2,00

GAMEPADS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Microsoft Xbox 360 Controller	ca. € 30,-	10 + 2 Trigger	7 (digital & analog)	USB, Xbox 360	Nein	2	Vorhanden	1,51
Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble F.	ca. € 20,-	12 + 2 Trigger	6 (digital & analog)	USB, PS/2	Nein	2	Vorhanden	1,86
Logic3 Storm Pad	ca. € 30,-	12	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,95
Logitech Chillstream	ca. € 25,-	10	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	-	1,96

JOYSTICKS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Force Feedback Joystick	ca. € 40,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Saitek Cyborg Evo Force	ca. € 40,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Saitek Cyborg Evo Wireless	ca. € 30,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	ca. € 155,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68
Logitech Extreme 3D Pro	ca. € 25,-	12 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,70
Trust Predator Q2 501	ca. € 20,-	6 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	2,00

ENDKRASSE PCs

Der Einsteiger-PC

„Der richtige Rechner für Gelegenheitsspieler oder Leute mit knappem Budget."

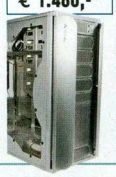
€ 635,-*

PROZESSOR	€ 80,-
AMD Athlon 64 3800+ (Sockel 939)	
KÜHLER	€ 15,-
Arctic Cooling Freezer 64 Pro (Hybrid)	
HAUPTPLATINE	€ 55,-
Foxconn 6100K8MA-RS (Nforce 410)	
ARBEITSSPEICHER	€ 50,-
Take MS DDR400, 512 MByte, CL3	
GRAFIKKARTE	€ 100,-
MSI NX7600GS-T2D256EH	
SOUNDKARTE	–
Integriert	
FESTPLATTE	€ 65,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	€ 30,-
Fortron FSP300-60THN-P (300 Watt)	
GEHÄUSE	€ 40,-
Sharkoon Rebel 9 Economy	

Der Aufsteiger-PC

„Sollte jeder PC ACTION-Leser haben."

€ 1.480,-*



PROZESSOR	€ 195,-
Intel Core 2 Duo E6400 (Sockel 775)	
KÜHLER	€ 15,-
Arctic Cooling Freezer 7 Pro	
HAUPTPLATINE	€ 125,-
Gigabyte 965P-DS3 (P965)	
ARBEITSSPEICHER	€ 170,-
2x Take MS DDR2-800, 512 MByte, CL4	
GRAFIKKARTE	€ 230,-
MSI NX7900GTO-T2D512F	
SOUNDKARTE	€ 170,-
Creative X-Fi Platinum	
FESTPLATTE	€ 210,-
Hitachi HDS725050KLA360 (480 GByte)	
NETZTEIL	€ 75,-
Be quiet! BQT P6-430-W (430 Watt)	
GEHÄUSE	€ 90,-
Thermaltake Armor Jr.	

Der High-End-PC

„Diese Höllenmaschine ist nichts für Sims-2-Spieler."

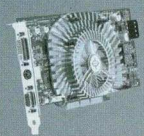
€ 3.420,-*

PROZESSOR	€ 910,-
Intel Core 2 Extreme X6800 (Sockel 775)	
KÜHLER	€ 35,-
Zalman CNPS9500 AT	
HAUPTPLATINE	€ 195,-
Asus P5W DH Deluxe (i975X)	
ARBEITSSPEICHER	€ 360,-
2x Corsair DDR2-1066, 1.024 MByte, CL5	
GRAFIKKARTE	€ 1.090,-
2x Asus EN8800GTX/HTDP	
SOUNDKARTE	€ 170,-
Creative X-Fi Platinum (PCI)	
FESTPLATTE	€ 190,-
WD WD1500ADFD (140 GByte)	
NETZTEIL	€ 120,-
Be quiet! BQT E5-700W (700 Watt)	
GEHÄUSE	€ 150,-
NZTX Zero	

* Die Gesamtkosten enthalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT



MAINBOARDS

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
KN9	S, GL, sA	AM2 / nF4-U	D2	74,-
KN9 SLI	S, GL, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	119,-
AB9	S, GL, sA	775 / P965	D2	106,-

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K7NF2-RAID	S, L, sA	A / nF2-U	D	39,-

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M2N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	129,-
M2N32-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	174,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M55Plus-S3G	S, V, GL, F, sA	AM2 / nF430	D2	84,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K9N Neo-F	S, GL, sA	AM2 / nF550	D2	77,-
K9N Ultra-2F	S, GL, sA	AM2 / nF570	D2	89,-
K9N Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-U	D2	109,-
K9N SLI Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	129,-
K8N Neo3-F	S, GL, sA	754 / nF4	D	55,-
K8T Neo2-F	S, GL	939 / K8T800P	D+	49,-
K8N Neo4-F	S, GL, sA	939 / nF4	D+	69,-
K8N SLI-FI	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	94,-
P965 Neo-F	S, GL, sA	775 / P965	D2	105,-

Sockel 939 Mainboard

DFI Infinity NF4 Ultra-U

- NVIDIA® nForce 4 Ultra Chipsatz
- 4x DDR-RAM
- 2x U-133, 6x S-ATA II RAID
- 1x PCIe x16, 1x PCIe x2, 3x PCI
- 4x USB 2.0, FireWire
- Gigabit LAN
- 8 Kanal-Sound

DFI
www.dfi.com

54,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SD-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® 4 (478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,8 GHz	Northwood	533	1x 512	114,-	
3,0 GHz	Prescott	800	1x 1.024	139,-	

Pentium® D (775)		GHz	Cache	tray	boxed
915	Presler	2,8	2x 2.048		116,-
925	Presler	3,0	2x 2.048	139,-	
940	Presler	3,2	2x 2.048		194,-
945	Presler	3,4	2x 2.048	154,-	169,-

Core™ Duo (479)		GHz	Cache	tray	boxed
T5600	Merom	1,83	2x 1.024		246,-
T7200	Merom	2,0	2x 2.048		294,-
T7400	Merom	2,16	2x 2.048		424,-

Core™ 2 Duo (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E6300	Conroe	1,86	2x 1.024	180,-	186,-
E6400	Conroe	2,13	2x 1.024	214,-	224,-
E6600	Conroe	2,4	2x 2.048	304,-	309,-
E6700	Conroe	2,66	2x 2.048		509,-
Q6600	Kentsfield	2,4	2x 4.096		849,-
X6800	Conroe XE	2,93	2x 2.048		979,-
QX6700	Kentsfield	2,66	2x 4.096		989,-

AMD

Athlon™ 64 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3200+	Venice	2,0	1x 512	56,-	60,-
3500+	Venice	2,2	1x 512		78,-
3800+	Venice	2,4	1x 512	79,-	92,-
4000+	San Diego	2,4	1x 1.024	94,-	

Athlon™ 64 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
3500+	Orleans	2,2	1x 512	77,-	89,-
3800+	Orleans	2,4	1x 512		99,-

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
3800+ EE	Windsor	2,0	2x 512	109,-	136,-
4200+ EE	Windsor	2,2	2x 512	139,-	169,-
4600+ EE	Windsor	2,4	2x 512	189,-	239,-
5000+	Windsor	2,6	2x 512	239,-	269,-
5200+	Windsor	2,6	2x 1.024	269,-	294,-

Opteron™ (939)		GHz	Cache	tray	PIB
165	Denmark	1,8	2x 1.024		164,-
175	Denmark	2,2	2x 1.024		244,-
180	Denmark	2,4	2x 1.024		309,-
185	Denmark	2,6	2x 1024		444,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3	100,-	96,-
DDR HyperX	1,0 GB	400 / 2-3-2	122,-	116,-
DDR HyperX	2,0 GB	400 / 2-3-2	236,-	
SO-DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3		124,-
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	126,-	120,-
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	132,-	123,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	244,-	
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	250,-	
SO-DDR2	1,0 GB	533 / 4		121,-
SO-DDR2	1,0 GB	667 / 5		124,-

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR Value	1,0 GB	400 / 2,5-4-4	108,-	99,-
DDR Value	2,0 GB	400 / 2,5	202,-	
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	132,-	126,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	259,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 4-4-4	244,-	

OCZ		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2 System Elite	1,0 GB	533 / 4-4-4	114,-	109,-
DDR2 System Elite	1,0 GB	667 / 5-5-5	118,-	112,-
DDR2 Platinum	1,0 GB	800 / 4-5-4	137,-	132,-
DDR2 System Elite	2,0 GB	533 / 4-4-4	222,-	
DDR2 System Elite	2,0 GB	667 / 5-5-5	228,-	

MDT		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2,5	122,-	114,-
DDR	2,0 GB	400 / 2,5	232,-	
SO-DDR	1,0 GB	400 / 2,5		116,-
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	116,-	112,-
DDR2	1,0 GB	667 / 4-4-4	116,-	113,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	120,-	118,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	224,-	254,-
DDR2	2,0 GB	667 / 4-4-4	230,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	240,-	
SO-DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4		112,-
SO-DDR2	1,0 GB	667 / 4-4-4		115,-

A-DATA		Takt / Timing	Kit	Single
DDR V-DATA	1,0 GB	400 / 3		86,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5		115,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5	122,-	

BUFFALO		Takt / Timing	Kit	Single
DDR Select	1,0 GB	400 / 3-3-3	98,-	92,-
DDR Select	2,0 GB	400 / 3-3-3	188,-	
DDR2 Select	1,0 GB	533 / 4-4-4	110,-	103,-
DDR2 Select	1,0 GB	667 / 5-5-5	114,-	106,-
DDR2 Select	2,0 GB	533 / 4-4-4	210,-	
DDR2 Select	2,0 GB	667 / 5-5-5	216,-	
SO-DDR2 Select	1,0 GB	533 / 4-4-4		106,-
SO-DDR2 Select	1,0 GB	667 / 5-5-5		109,-

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN7300GT SILENT/HTD	PCIe	256-D2 / 7300GT	84,-
EN7600GT/2DHT	PCIe	256-G3 / 7600GT	149,-
EN7900GS/2DHT	PCIe	256-G3 / 7900GS	199,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	640-G3 / 8800GTS	469,-
EN8800GTX/HTDP	PCIe	768-G3 / 8800GTX	599,-
N6200/TD	AGP	128-DD / 6200	39,-
N7600GS/HTD	AGP	256-DD / 7600GS	114,-

CLUB 3D		MB / Chip	€
7600GS	PCIe	256-D2 / 7600GS	99,-
7600GT	PCIe	256-G3 / 7600GT	139,-
7600GS	AGP	256-D2 / 7600GS	119,-

GAINWARD		MB / Chip	€
BP7600GS SILENT FX	PCIe	256-D2 / 7600GS	109,-
BP7600GT	PCIe	256-G3 / 7600GT	139,-
BP7900GS	PCIe	512-G3 / 7900GS	209,-
BP7950GT	PCIe	512-G3 / 7950GT	279,-
BA7800GS GS GLH	AGP	512-G3 / 7800GS	319,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
7600GT	PCIe	256-G3 / 7600GT	129,-
7950GT	PCIe	512-G3 / 7950GT	269,-
7300GT Sonic	PCIe	256-G3 / 7300GT	79,-
8800GTX	PCIe	768-G3 / 8800GTX	619,-
8800GTS	PCIe	640-G3 / 8800GTS	449,-
7600GT	AGP	256-G3 / 7600GT	139,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
NX76T256D-RH	PCIe	256-G3 / 7600GT	159,-
N76G256D-RH	AGP	256-D2 / 6800GS	119,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX7900GS-TDH	PCIe	256-G3 / 7900GS	189,-
PX7950GT-TDH	PCIe	256-G3 / 7950GT	249,-
PX7950GT-TDH	PCIe	512-G3 / 7950GT	279,-
A7600GT-TDH	AGP	256-G3 / 7600GT	179,-

MSI		MB / Chip	€
NX6200-TD E	PCIe	128-DD / 6200TC	39,-
NX7600GS-T2D EH	PCIe	256-D2 / 7600GS	109,-
FX5200-TD LF	AGP	128-DD / FX5200	39,-
NX7600GS-TD	AGP	256-D2 / 7600GS	125,-

XFX		MB / Chip	€
7600GT XT	PCIe	256-G3 / 7600GT	149,-
7950GT 610M	PCIe	512-G3 / 7950GT	319,-
8800GTS	PCIe	640-G3 / 8800GTS	399,-
8800GTX XXX	PCIe	768-G3 / 8800GTX	679,-
7600GT	AGP	256-G3 / 7600GT	169,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX1950XT/HTVDP	PCIe	256-G3 / X1950XT	259,-
EAX1950CF/HP	PCIe	512-G4 / X1950	379,-
EAX1950XTX/HTVDP	PCIe	512-G4 / X1950XTX	379,-
A9250/TD	AGP	128-DD / 9250	34,-

GECUBE		MB / Chip	€
X1800GTO	PCIe	256-G3 / X1800GTO	149,-
X1950XT	PCIe	256-G3 / X1950XT	239,-
X1600PRO	AGP	256-D2 / X1600PRO	109,-

MSI		MB / Chip	€
RX1600PRO-TDE	PCIe	256-D2 / X1600PRO	89,-
RX1650PRO-T2D	PCIe	256-G3 / X1650PRO	109,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X1650PRO	PCIe	256-G3 / X1650PRO	119,-
X1900GT	PCIe	256-G3 / X1900GT	169,-
X1950PRO	PCIe	256-G3 / X1950PRO	189,-
X1950XT	PCIe	256-G3 / X1950XT	249,-
X1950XTX ViVo	PCIe	512-G4 / X1950XTX	349,-
X1600PRO	AGP	256-D2 / X1600PRO	109,-
X1600PRO	AGP	512-D2 / X1600PRO	129,-
X1650PRO	AGP	256-G3 / X1650PRO	129,-

FESTPLATTEN

IDE

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP0842N	U-133	80	9 / 2 / 7.200	43,-
SP1654N	U-133	160	9 / 8 / 7.200	56,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8 / 7.200	67,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD400JB	U-100	40	9 / 8 / 7.200	42,-
WD800JB	U-100	80	9 / 8 / 7.200	43,-
WD3200JB	U-100	320	9 / 8 / 7.200	89,-

S-ATA

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
HD080HJ	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	44,-
HD160JJ	SATA2	160	9 / 8 / 7.200	55,-
SP2504C	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	69,-
HD321KJ	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	84,-
HD401LJ	SATA2	400	9 / 16 / 7.200	109,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS728080	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	42,-
HDT725025	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	69,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
6V080E0	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	43,-
6V200E0	SATA2	200	9 / 8 / 7.200	66,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250820AS	SATA2	250	8 / 8 / 7.200	72,-
ST3320620AS	SATA2	320	8 / 16 / 7.200	96,-
ST3750640AS	SATA2	750	8 / 16 / 7.200	369,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD740AD	SATA	74	4 / 16 / 10.000	138,-
WD800JD	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	43,-
WD1500AD	SATA	150	5 / 16 / 10.000	199,-
WD1500AH	SATA	150	5 / 16 / 10.000	209,-
WD2500KS	SATA2	250	9 / 16 / 7.200	74,-
WD3200KS	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	94,-

DVD-LAUFWERKE

DVD±RW

ATAPI		±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DW1670	Schwarz	16x / 8x	34,90	
LG GSA-H12NBB		18x / 10x	42,-	
LG GSA-H12NBB	schwarz	18x / 10x	39,90	47,-
LITEON LH-18A1H*		18x / 8x	42,-	
LITEON LH-18A1P*		18x / 8x	39,-	
NEC AD-5170A*		18x / 8x	39,-	
NEC AD-7170A*		18x / 8x	42,-	
NEC AD-7173A*		18x / 8x	44,-	
PHILIPS SPD8004 Slim	schwarz	8x / 4x	64,-	
PIONEER DVR-111D*		16x / 8x	42,-	
PIONEER DVR-111*		16x / 8x	44,-	
SAMSUNG SH-S182D*		18x / 8x	35,90	44,-
SAMSUNG SH-S182M*		18x / 8x	39,90	44,-

USB 2.0		±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-E10L	schwarz	16x / 10x		84,-
PHILIPS SPD3000CC		16x / 8x		64,-
SAMSUNG SE-S184M	schwarz	18x / 8x		72,-

S-ATA		±RW / DL	bulk	Kit/ret.
SAMSUNG SH-S183A*		18x / 8x	44,-	

* in verschiedenen Farben erhältlich

PCIe Grafikkarte

XFX GF8800GTS

- NVIDIA® GeForce™ 8800 GTS Chip
- 640 MB GDDR3-RAM (320 Bit)
- 500 MHz Chiptakt
- 1.600 MHz Speichertakt
- 2x DVI-I (Dual Link, HDCP), TV-Out
- retail

399,-

XFX

Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.

PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

IM INTERNET 10.000 PRODUKTE VERFÜGBAR!

WWW.ALTERNATE.DE

24 h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,14 / Minute

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-138G v2	54	PCI	22,-

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!Box WLAN 3030	54	Router/Modem	119,-
FRITZ!Box WLAN 3070	54	Router/Modem	124,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7050	125	Rout./Mod./VoIP	159,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170	125	Rout./Mod./VoIP	199,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G520	108	PCI	39,-
DWL-G630	54	PC-Card	27,-
DWL-G132	108	USB2.0-Stick	39,-
DSL-G684T	54	Router/Modem	79,-
DI-724GU	108	Gigabit Router	159,-
DVA-G3342SB Horst Box	54	Rout./Mod./VoIP	369,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WMP54G	54	PCI	34,-
WPC300N	300	PC-Card	94,-
WUSB54GC	54	USB2.0	34,-
WAP54G	54	Access Point	64,-
WRT54G-D2	54	Router	62,-
WRT54GS	54	Router	74,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WPN311 RangeMax	108	PCI	49,-
WPN511 RangeMax	108	PC-Card	49,-
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	49,-
WPN802 RangeMax	108	Access Point	79,-
WPN824 RangeMax	108	Router	79,-
DG834PNB RangeMax	108	Router/Modem	124,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	59,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	64,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	169,-

DEVOLO	Art	Typ	€
MicroLink 56K	analog	PCI	26,-
MicroLink 56K Fun	analog	USB	44,-

D-LINK	Art	Typ	€
DSL-380T	DSL	RJ-45	37,-

Router

AVM	Art	Ports	€
FRITZ!Box 2070	DSL-Modem	4	89,-
FRITZ!Box Fon 5050	DSL-Modem/VoIP	2	124,-

D-LINK	Art	Ports	€
DI-604	DSL	4	33,-
DSL-584T	DSL-Modem	4	69,-
DGL-4100	Gigabit Router	4	104,-

NETGEAR	Art	Ports	€
RP614	DSL	4	34,-
WNR854T	Gigabit Router	4	146,-

LINKSYS	Art	Ports	€
AG241	DSL-Modem	4	54,-

TFT-MONITORE

BELINEA		ms	Zoll	Merkmale	€
1705 S1	si	8	17,0	Sound	179,-
1905 S1	si	8	19,0		199,-
1975 S1	si	2	19,0	DVI-D/USB/Sound	279,-
22 W Artistline	si	5	22,0	Sound	309,-

BENQ		ms	Zoll	Merkmale	€
FP73G	si	6	17,0	DVI-D	179,-
FP91G+	si	8	19,0	DVI-D/Pivot	199,-
FP93GX	si	2	19,0	DVI-D	249,-
FP202W	bl	8	20,1	DVI-D	299,-

EIZO		ms	Zoll	Merkmale	€
S1931SH	bl o. gr	16	19,0	DVI-D/Sound	449,-
S1931SE	bl o. gr	16	19,0	DVI-D/Sound	449,-
S2100	bl o. gr	16	21,3	DVI-D/USB	889,-

IIYAMA		ms	Zoll	Merkmale	€
E1900S	bl o. si	5	19,0	DVI-D/Sound	239,-
E2200WSV-B1	bl	5	22,0	Sound	339,-

SAMSUNG		ms	Zoll	Merkmale	€
931BF	bl	2	19,0	DVI-D	289,-
205BW	si	6	20,0	DVI-D	339,-
225BW	si	5	22,0	DVI-D	399,-

Diverse		ms	Zoll	Merkmale	€
HANNSG HC194DP	si	8	19,0	DVI-I/Sound	184,-
HANNSG HW191DP	si	5	19,0	DVI-D/Sound	209,-
VIEWSONIC VX922	bl	2	19,0	DVI-D	309,-
NEC 90GX2 Pro	si	2	19,0	DVI-D	349,-

MICROSOFT Betriebssystem

Windows® Vista™ Ultimate

MICROSOFT® Windows® Vista™ Ultimate ist die umfassendste Edition von Vista und bietet effiziente Arbeitsabläufe, erhöhte Mobilität und die perfekte Multimedia-Umgebung in einem System.

- **„Aero Glass" Benutzeroberfläche**
- **System-Builder Version** (ohne Support)
- **32-Bit**

Symbolische Abbildung

189,- Microsoft

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

200 GB U-100 Festplatte

SEAGATE ST3200822A-RK

- **Barracuda 7200.7**
- **200 GB Kapazität**
- **8,5 ms Zugriffszeit**
- **8 MB Cache**
- **7.200 UPM**
- **U-100**

49,90 Seagate

PC-Gehäuse

COOLER MASTER	Farbe	Typ	Netzteil	€
Centurion 5	Schwarz/Silber	Midi	--	54,-
Stacker	Silber/Schwarz	Big	--	133,-

LIAN LI	Farbe	Typ	Netzteil	€
PC-60A Plus II	Silber	Midi	--	129,-
PC-V1000B Plus	Schwarz	Midi	--	199,-

THERMALTAKE	Farbe	Typ	Netzteil	€
Soprano VX	Piano-Lack Schwarz	Midi	--	59,-
Armor +Window Kit	Schwarz	Big	--	124,-

SILVERSTONE	Farbe	Typ	Netzteil	€
TJ08	Schwarz	Midi	--	84,-
LC17	Schwarz	HTPC	--	94,-
SUGO SG01	Silber	HTPC	--	109,-
LC16M	Silber	HTPC	--	209,-

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
COOLER MASTER eXtremePower	380 W	ATX2	34,-
ENERMAX Liberty	400 W	ATX2	69,-
ENERMAX Liberty	500 W	ATX2	99,-
HIPER HPU-4K530 Modular	530 W	ATX2	84,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	34,-
ZALMAN ZM600-HP	600 W	ATX2	149,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Iron A701	Celeron D 351	512 MB	80 GB	16/48x DVD-ROM	S3 onboard	339,-
Emerald A701	Sempron64 3200+	512 MB	80 GB	16/48x DVD-ROM	NVIDIA GeForce 6100 onboard	349,-
Ruby A701	Athlon64 3200+	512 MB	160 GB	18x DVD-DL-Brenner	128 MB GeForce 7100GS	459,-
Diamond A701	Athlon64 X2 4200+	1024 MB	250 GB	18x DVD-DL-Brenner	256 MB GeForce 7600GS	649,-
Titanium A701XPH	Pentium 4 541	512 MB	160 GB	18x DVD-DL-Brenner	128 MB GeForce 7100GS	549,-
Gold A701	Core 2 Duo E6300	1024 MB	250 GB	18x DVD-DL-Brenner	256 MB GeForce 7600GS	729,-
Brilliant A701	Athlon64 X2 EE 4600+	2048 MB	2x 250 GB	18x DVD-DL-Brenner	512 MB GeForce 7950GT	1.269,-
Platinum A701	Core 2 Duo E6600	2048 MB	2x 250 GB	18x DVD-DL-Brenner	512 MB GeForce 7950GT	1.399,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
A6JC-Q176M	Core 2 Duo T5500 (1,6 GHz)	15,4	1.024 MB	100 GB	DVD±RW DL	WLAN, MCE	1.079,-
A7CC-7S001M	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	17,1	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP MediaCenter	1.369,-
F2HF-5A021P	Celeron M 440 (1,86 GHz)	15,0	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Pro	799,-
VX1-5E008P-A	Core 2 Duo T7400 (2,16 GHz)	15,0	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Pro	2.629,-

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
R40 Cinoso	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	15,4	1.024 MB	100 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Home	999,-
R45-Pro Bernie	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	15,0	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Pro	1.059,-
X60-Pro Benito	Core2Duo T7200 (2,0 GHz)	15,4	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Pro	1.959,-
M55-Pro Booker	Core2Duo T7200 (2,0 GHz)	17,0	1.024 MB	100 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Pro	2.139,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
CHERRY eVolution Stream Desktop	USB/PS2	16,-
IDEAZON MERC Gaming Keyboard	USB	39,-
LOGITECH Media Keyboard Elite	USB, PS/2	24,-
RAPTOR-GAMING K2	USB	49,-
RAZER Tarantula Keyboard	USB	129,-
SAITEK Eclipse II	USB	59,-
SHARKOON Luminous Mediaboard	PS/2, USB	24,-

Gamepads & Joysticks

Diverse	Typ	€
LOGITECH Rumblepad II refresh	Gamepad	28,-
LOGITECH Cordless Rumblepad II	Gamepad	39,-
SAITEK Cyborg EVO	Joystick	29,-
SAITEK X52 Pro Flight Control	Joystick	169,-

Mäuse

Diverse	Anschluss	€
LOGITECH MX518	USB, PS/2	44,-
LOGITECH MX Revolution	USB	79,-
LOGITECH G5 Laser Mouse	USB2.0	59,-
MS IntelliMouse Explorer 3.0	USB	29,-
MS Habu Gaming Mouse	USB	49,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
SAITEK Gaming Mouse 1600	USB	29,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Material	€
GAMESDOCTOR X9001 Gaming	Stoff	12,50
RAZER Mantis Speed	Stoff	24,-
RAZER eXact Mat	Plastik	29,-
SHARKOON 1337 „Shooter"	Stoff	9,90
STEELPAD QcK	Stoff	9,50

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio	PCI	59,-
CREATIVE X-Fi Xmod	USB 2.0	79,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer	PCI	89,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer Fatal1ty	PCI	139,-
CREATIVE X-Fi Elite Pro	PCI	249,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	52,-

Headsets	Anschluss	€
CREATIVE HS-600	Klinke	29,-
LOGITECH Premium Stereo USB 350	USB	44,-
PLANTRONICS .Audio 350	Klinke	34,-
SAITEK GH50 Surround Headset	USB	59,-
SENNHEISER PC 150	Klinke	44,-
SPEEDLINK Medusa 5.1 ProGamer	USB+Klinke	79,-

GAMES

Action	€
Armed Assault	46,-
Battlefield II Euro Force Booster Pack Addon	7,90
Battlefield II Special Forces Addon	26,90
Battlefield 2142	47,-
Blazing Angels Squadron of WWII	38,90
Half Life I Anthology	16,90
Peter Jacksons King Kong	38,90

Strategie	€
Anno 1701	44,-
Age of Empires III - War Chief Addon	29,-
Civilization IV	22,90
Heroes of Might & Magic 5: Hammers of Fate Addon	21,-
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II	45,-
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II Aufstieg des Hexenkönigs Addon	25,-
Medieval II	44,-
Warcraft III Gold inkl. Frozen Throne	19,-
Warcraft III - Reign of Chaos Addon	9,90
Warcraft III - Frozen Throne Addon	10,90
Warhammer - Mark of Chaos	44,-

Rollenspiel & Adventure	€
Everquest 2 Echoes of Faydwer	33,-
Geheimakte Tunguska	36,-
Guild Wars Nightfall	37,90
Guild Wars Factions	37,90
Heroes of Might&Magic 5	42,90
Neverwinter Nights II	45,-
The Elder Scrolls IV: Oblivion	31,90
The Elder Scrolls IV: Oblivion Knights of the Nine Addon	21,-
Titan Quest mit dt. Untertiteln	26,-
World of Warcraft	19,-
World of Warcraft: Burning Crusade AddOn	31,90

Sport & Simulation	€
Die Sims 2	44,90
Die Sims 2 - Haustiere Addon	26,-
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon	26,90
Die Sims 2 - Nightlife Addon	26,90
FIFA Football 07	47,-
Flight Simulator X	47,-
Need for Speed Carbon	47,-
NHL 07	44,-

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

DEUTSCHER INTERNET PREIS · PC Pr@xis Leserwahl 2004 1. Platz · PC Professionell Empfehlung der Redaktion · AWARD 11/2005 POWER PLAY für den BESTEN SHOP ALTERNATE.DE · Hardware HARDWAREVERSENDER DES JAHRES 2005 1. Platz ALTERNATE

ALTERNATE ist Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040 *
Fax: 01805-905020 *
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE STORES

Mo - Fr: 9:00 - 22:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr

PC ACTION

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Niels Herrmann

Chefredakteur/Objektleitung Heinrich Lenhardt
Stellv. Chefredakteur (V.i.S.d.P.) Joachim Hesse
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift).

Leitende Redakteure Wolfgang Fischer, Harald Fränkel
Redaktion Spiele Dennis Blumenthal, Lukasz Ciszewski, Alexander Frank, Christian Gürnth, Ralph Wollner
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Henner Schröder, Carsten Spille, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Community-Redakteure Andreas Bertits, Marc Brehme
Mitarbeiter dieser Ausgabe Daniel Budiman, Michael Grill, Ahmet Iscitürk, Jan-Philipp Kempf, Jürgen Krauß, Dr. Andreas Lober, Gerriet Ohls, Robert Schmidt, Tobias Schmitz
Praktikant Paul Schneider, Jan Trommler
Chefreporter Christoph Holowaty
Textchefs/Schlussredaktion Wilfried Bartknecht, Claudia Brose
US-Korrespondent Roland Austinat

Layout Carola Giese (Ltg.), Silke Engler, Jesse Grose, Anja Grosler, Philipp Heide, Marco Leibetseder
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Carola Giese, © Electronic Arts
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcaction.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Ralph Wollner (Ltg.), Christian Gürnth, Justin Stolzenberg, Sebastian Thöing, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Richard Joerges (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Judith Gratias: Tel: +49 911-2872-258; judith.gratias@computec.de
Markus Kirchner: Tel: +49 911-2872-342; markus.kirchner@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Andrea Nikuta-Meerlo: Tel: +49 911 2872-251; a.nikuta-meerlo@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 1.10.2006

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2006: 520.000 Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@cs.de, Online: http://abo.pcaction.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80462 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882 882, Fax: +43 6246 882 52 77, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: € 64,80

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: CMS Media Services GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC ACTION veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PC ACTION, PLAYZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, PLAY VANILLA, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, HORIZON, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

DIE PC ACTION 4/2007 ERSCHEINT AM 21. FEBRUAR 2007.

Meine Garantie für Sie:
Die Zufriedenheitsgarantie!
Dafür stehe ich mit meinem Namen.
VERSPROCHEN!
Dipl.- Ing. (FH) S. Stresow
Geschäftsführer und Großvater
der Zufriedenheit.

GREYCOMPUTERCOLOGNE GMBH

Deutschlands führender PC Hersteller im Preis-Leistungswettbewerb

Nr. 06
ab 24. Januar 2007

GELD-ZURÜCK-GARANTIE 30 TAGE AUF TURTLE

BESTELLHOTLINE 02236 / 848-0

www.GREY-COMPUTER.de

Wir wollen Ihre Frau

davor warnen, dass bald noch etwas schärferes im Haushalt einzieht!

8800GTX SLI

Core 2 Quad 6700 4x 2.66GHz
4096 MB DDR2-800 G.Skill
NVIDIA 680SLI Enthusiast Board
800 GB Samsung SATA HDs
2x 768 MB GeForce XFX 8800GTX
18x Lightscribe Samsung
850W Super Silent Netzteil
Thermaltake Kandalf Tower
Wasserkühlung optional erhältlich!

60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

3599.95

8800GTX

Core 2 Duo E6700 2.67GHz
4096 MB DDR2-800 G.Skill
NVIDIA 680SLI Enthusiast Board
500 GB Samsung SATA HDs
768 MB GeForce EVGA 8800GTX
18x Lightscribe Samsung
700W be quiet Straightpower
Thermaltake Kandalf Tower
Wasserkühlung optional erhältlich!

60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

2399.95

8800GTX

Core 2 Duo E6700 2.67GHz
2048 MB DDR2-800 G.Skill
ASUS P5N SLI Mainboard
400 GB Samsung SATA HD
768 MB GeForce EVGA 8800GTX
18x Lightscribe Samsung
500W Silverstone Netzteil
Coolermaster Stacker 830
Wasserkühlung optional erhältlich!

60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1999.95

8800GTX

Core 2 Duo E6600 2.4GHz
2048 MB DDR2-667 Kingston
ASUS oder MSI Board
400 GB Samsung SATA HDs
768 MB GeForce XFX 8800GTX
18x DVD Brenner Samsung
600W be quiet Straightpower
Thermaltake Armor jr.
Wasserkühlung optional erhältlich!

60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1569.95

8800GTS

Core 2 Duo E6600 2.4GHz
1024 MB DDR2-533 Aenon
ASUS oder MSI Board
400 GB Samsung SATA HD
640 MB GeForce EVGA 8800GTS
18x DVD Brenner Samsung
500W be quiet Straightpower
Thermaltake Armor jr.

60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1299.99

8800GTS Aktion!

Core 2 Duo 6300 1.870GHz 2MB L2
1024 MB DDR2-667
ASUS o. MSI Mainboard
250 GB Samsung SATA HD
640 MB EVGA GeForce 8800GTS
18x DVD +/- R(W) Samsung
400W Be Quiet Straightpower
wahlweise schwarz oder silber
Thermaltake Soprano
nur solange Vorrat reicht!

60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

999.99

Silverstone Sugo

Core 2 Duo E6300 1.87GHz
1024 MB DDR2-533 Aenon
ASUS oder MSI Board
250 GB Samsung SATA HDs
256 MB XFX GeForce 7900GT
18x DVD Brenner Samsung
300W Fortron Low Noise
wahlweise in schwarz oder silber
eleg. Silverstone Case

60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

799.99

Mystique

Core 2 Duo E6600 2.4GHz
1024 MB DDR2-667 Aenon
ASUS oder MSI Board
250 GB Samsung SATA HDs
512 MB XFX 7950GT Silent
18x DVD Brenner Samsung
300W Fortron Low Noise
wahlweise in schwarz oder silber
Coolermaster Mystique

60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

999.99

17" Gaming

Notebooks mit 256 MB echter Grafik ab 999,95 im Shop.

20" SLI

20" High End Notebook mit 2.0 GHz AMD Prozessor TL 60, 2048 MB DDR2, 2x 7950GTX SLI Grafikkartenverbund, 160 GB SATA Festplatte nur

36 Monate Garantie und 24 Monate Vor Ort Abholservice

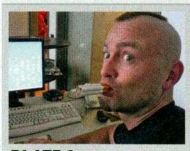
2999.99

GREY COMPUTER COLOGNE GmbH
Vorgebirgsstraße 3 | D-50389 Wesseling

Sommer-Öffnungszeiten Werksverkauf
Montag bis Freitag 10:00 - 19:00 Uhr, Samstag 10:00 - 14:00 Uhr
Preis, techn. Änderungen sowie Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

Alle PC in Systemverpackung! Pro PC 6,90 zzgl. ev. NN-Gebühr. Bei Vorkasse versandkostenfrei ab 500.- Bestellwert.

Die tollsten Neujahrsvorsätze



PLATZ 1
Mit dem Rauchen aufhören

PLATZ 2
Abnehmen

PLATZ 3
Religiös werden

PLATZ 4
Arbeiten

PLATZ 5
Deutsch lernen

WARUM?

Ein Großteil der Raucher nimmt sich jedes Jahr vor, ab dem 1. Januar ohne Tabak-Abhängigkeit zu leben. Doch die Sucht ist mächtig. **5,5**	Wenn eine Frau mehr als 40 Kilo wiegt, gilt sie in unserer Gesellschaft als fette Sau. Was ja stimmt. Doch abspecken wollen auch Männer. **3,3**	Wir leben in einer gottlosen Welt. Immer mehr Menschen begeben sich deshalb auf die Suche nach der richtigen Religion. **6,5**	Über vier Millionen Menschen haben keine Arbeit. Die deutsche Regierung will Abhilfe schaffen, aber manche wollen einfach nicht ackern. **1,2**	Im Einwanderungsland Deutschland leben tausende Menschen, die nicht richtig Deutsch sprechen und schreiben können. **2,2**

WER?

Harald Fränkel raucht seit seinem dritten Lebensjahr Zigaretten. Pro Tag konsumiert er 15 bis 20 Päckchen mit Glimmstängeln. Hart! **83,5**	In der PC ACTION-Redaktion ist jeder übergewichtig. Aber ganz besonders Christian Gürnth, der paradoxerweise Vegetarier ist. **17,5**	Dennis Blumenthal besitzt zwar einen jüdisch klingenden Nachnamen, ist aber Atheist. Das will er 2007 endlich ändern. **87,5**	Ex-Pole Ciszewski ist ein faules Schwein, da man in seiner alten sozialistischen Heimat fürs Nichtstun bezahlt wurde. **46**	Weißrusse Alexander Frank verständigt sich seit seiner Einreise vor ein paar Jahren mit Sprachfetzen wie „Isch Alex, isch wolle Arbeit!" **25,5**

CHANCEN DER VERWIRKLICHUNG

Zitat Fränkel: „Rauchen ist wie *World of Warcraft*. Man kann nicht damit aufhören. Und jetzt lass mich in Ruhe mit deinen Scheißfragen! " **23,4**	Da Gürnth als Pflanzenfresser auf fettige Speisen verzichtet, stehen die Chancen gar nicht mal so schlecht, dass er ein paar Gramm verliert. **5,2**	Der Kollege hat sich sogar vorgenommen, seinen Vornamen der Religion entsprechend zu wechseln. Shalom, Itzhak Blumenthal! **66,6**	Hierzulande herrschen andere Sitten. Deshalb will Ciszewski nicht nur Artikel tippen, sondern sich auch um die Räumlichkeiten kümmern. **12**	In den vergangenen Monaten hat unser Volontär Frank große Fortschritte gemacht, wie das Foto oben beweist. **15,5**

ERGEBNIS

19,6	**11,1**	**8,5**	**4,6**	**3,6**

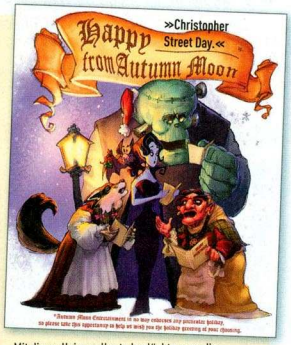
FORMEL: (Warum? x Wer?) : Chancen der Verwirklichung = Ergebnis

Die schaurigsten Weihnachtsgrußkarten

Weihnachten ist die Zeit der Besinnlichkeit, der Geschenke und der bescheuertsten Grußkarten des Jahres.

Vom tschechischen Vertrieb Cenega kam eine Grußkarte mit einem besonders besinnlichen Festtagsmotiv. Darauf ist ein scheinbar außerirdisches Wesen mit Weihnachtsmütze zu sehen. Doch wir, liebe Kinder, kennen die Wahrheit: Auf dem Bild ist gar kein Alien abgebildet, sondern der magersüchtige Weihnachtsmann, der von einem Auto erfasst und mitgeschleift wurde.

Den Vogel abgeschossen hat der heimische Softwarehersteller Sunflowers, der dreist behauptete, dass Weihnachten 2006 ausfallen könnte, weil der Weihnachtsmann ständig *Anno 1701* spielt und keine Zeit hat, Geschenke zu verteilen. Und wir dachten, wegen der „Manno, ich will das neue *Anno*, Mann!"-Göre aus der TV-Werbung hätte die Menschheit schon genug gelitten.



Mit dieser Universalkarte beglückten uns die amerikanischen Entwickler Autumn Moon, die Macher des Adventures *A Vampyre Story*. Dabei ist von Weihnachten nicht die Rede. Im Kleingedruckten steht: „Autumn Moon Entertainment pflichtet keinem bestimmten Feiertag bei, also helfen Sie uns bitte, Ihnen Grüße zum Feiertag Ihrer Wahl auszurichten." Geschickt eingefädelt!

In letzter Minute*

An PC ACTION kann es nicht liegen, dass es in Deutschland nicht schneit: Wir sind so cool wie immer. Und weil wir das sind, liefern wir Ihnen auch im nächsten Monat coole Texte zu coolen Spielen. Wie wäre es zum Beispiel mit *Sacred 2*? Oder dem blutigen *Oblivion*-Konkurrent *The Witcher*? Oder *Duke Nukem Forever* ... Scherz! Was Sie nicht verpassen sollten, sind auf jeden Fall unsere Live-Eindrücke von Taktik-Shooter *Ghost Recon: Advanced Warfighter 2*.

Außerdem ...
geben wir den Vollversions-Ratern unter Ihnen einen Tipp: Es spielt eine wohlproportionierte Frau mit!

* Alle Angaben ohne Gewähr

Epilog

Ciszewski: Herr Hesse, haben Sie eigentlich Terroristen gesehen, als Sie für *Frontlines* vor Weihnachten in New York waren?

Hesse: Ja, ich habe ihn sofort erkannt und diesen Bin-Laden-Verschnitt mit weißem Bart und rotem Mantel ordentlich vermöbelt.

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 21. FEBRUAR 2007

Ringtoneking

SMS an 84200*

0900-084200* | 84200*

Für Steffi sende eine SMS mit "logo2146" an 84200*

Steffi ist super scharf auf dich!

STÖHNE TÖNE 2

Für Stöhnetöne sende z. B. fun1043 an 84200

fun1043	Orgasmus Auf Der Alm
fun1044	Schwuli - SMS Hinten Rein
fun1045	Ihr Wollt Doch Alle Nur Das Eine
fun1046	Erektions-Klingelton
fun1047	Tschechin Macht Alles

REAL MUSIC TÖNE 1

real1476	Nelly Furtado - All Good Things...
real1477	Monrose - Shame
real1478	Silbermond - Das Beste
real1479	Akon Ft. Eminem - Smack That
real1480	Sasha - Coming Home
real1481	Cascada - Everytime We Touch

SCHMUTZIGE SPIELCHEN 2

Für Schmutzige Spielchen sende z. B. game1638 an 84200

game1638

game1639

game1640

game1641

game1642

game1643

game1644

game1645

game1646

game1647

game1648

game1649

game1650

game1651

game1652

game1653

game1654

game1655

HEISSE VIDEOS 2

Für Heiße Videos sende z. B. video1433 an 84200

In der Küche video1433

Im Bad video1434

Am See video1435

Auf dem Tresen video1436

Blond & Geil video1437

Sexy Susi video1438

Oben Ohne video1439

Nippel Star video1440

Lesbische Küsse video1441

Streicheln video1442

Fabienne video1443

Im Hobbykeller video1444

Zu Dritt... video1445

Von Hinten video1446

Lecken video1447

Bar Strip video1448

Im Shop video1449

Party Highlights video1450

EROTIK DOWNLOADS 2 BRAND-HEISS

Cute Girlfriends Interactive erotik632

Female Lovers erotik633

Cute Girlfriends 2 erotik634

Handyluder erotik635

Big Boobs erotik636

X-Poker erotik637

Hot Chix erotik638

Handy-Uhr Cindy erotik639

Porn Manager erotik640

Kamasutra 69 erotik641

X-Poker Sarah erotik642

Handyluder Comic erotik643

ANIMIERTE SCHNUCKIES 2

Für Animierte Schnuckies sende z. B. ani1497 an 84200

Melissa ani1497

Ina ani1498

Sarah ani1499

Susi ani1500

Eva ani1501

Lulu ani1502

Tamara ani1503

Maria ani1504

EROTISCHE THEMEN 2

Für Erotische Themen sende z. B. style1222 an 84200

style1222

style1223

style1224

style1225

style1226

style1227

style1228

SEXY FARBLOGOS 2

Für Sexy Farblogos sende z. B. logo2138 an 84200

logo2138

logo2139

logo2140

logo2141

logo2142

logo2143

logo2144

logo2145

Internetkosten der Netzbetreiber beachten.

Farbiges Logo logo2146 2

COOLE SOFTWARE 3

handy994

handy995

handy996

handy997

handy998

handy999

handy1000

handy1001

Handyinfo: Stöhnetöne: Motorola: Razr V3, V220; Nokia: 6101, 3220; Samsung: E330, D600; Siemens: S65, C65; Sony Ericsson: K700i, D750i. **Real Music Töne:** Motorola: Razr V3, V220; Nokia: 6101, 3220; Samsung: E330, D600; Siemens: S65, C65; Sony Ericsson: K700i, D750i; **Sexy Farblogos:** LG: C1100, B2050; Motorola: Razr V3, C980; Nokia: 6230, 3510i; Samsung: D600, E700; Siemens: S65, M65; **Animierte Schnuckies:** Motorola: Razr V3, V980, E1000; Nokia: 6230, 3220, 7260; Siemens: C75, SL65, M65; Sony Ericsson: K700i; **Erotische Themen:** Nokia: 3230, 6630, 6681, 7610, N70; Siemens: C65, M65, S65; Sony Ericsson: K600i, S700i; **Heiße Videos:** Motorola: C385, E1060; Nokia: 3220, 9140; Panasonic: X53, X700; Siemens: CX65, M65; Sony Ericsson: K608i, P800i; **Coole Software:** Motorola: C650, E1000; Nokia: 3220, 5100, 8800, N-Gage QD; Sagem: V55, MS; Samsung: D410, E720; **Schmutzige Spielchen:** Nokia: 6230, 6610, N70, 6630; Motorola: Razr V3, V980, V525; Sony Ericsson: K750i, W800i, K700i; **Erotik Downloads:** Motorola: V500, V600; Nokia: 2650, 3100, 6230; Samsung: E710, X450; Siemens: SX1; Sony Ericsson: K700i, Z1010; **weitere Handys und Infos auf www.ringtoneking.de**

1 3 Credits zur Handy-Personalisierung im Ringtoneking Silver Sparabo (Töne/Logos, ohne Erotik) für nur (D) €2,99/Woche, (AT) €2,25/Woche, (CH) SFr4,95/Woche. Jederzeit Kündigung: stopsilver per SMS 2 Nur in D verfügbar: 3 Erotik-Credits im Ringtoneking Pink Sparabo für nur (D) €4,99/Woche. Jederzeit Kündigung: stoppink per SMS 3 3 Spiele/Software-Credits im Ringtoneking Red Sparabo (außer Erotik) für nur (D) €4,99/Woche,(AT) €5,00/Woche, (CH) SFr9,90/Woche. Jederzeit Kündigung: stopred per SMS Für alle Abos gilt: Jede Bestellung zzgl. 1 SMS (+Transport). Es gelten die gültigen Internetkosten (WAP, GPRS) deines Providers. Nach Aufbrauch des Abo-Guthabens gilt max. €5,00/Produkt bzw. SFr9,90. Guthabennutzung, Handytypen & AGB: www.ringtoneking.de, www.ringtoneking.at, www.ringtoneking.ch auf Handy und PC. Hilfe? (DE) 0180 5555600 (0,14€/Min) (AT) 0820 555610 (0,15€/Min) (CH) 0848 000 146. Mindestalter 16 Jahre.

Lust auf 'nen Schatz?

Jetzt zum Open-Beta-Test anmelden und
5.000 € in purem Gold gewinnen!*

Bounty Bay Online

PIRATEN, HÄNDLER UND ENTDECKER

Das erste MMOG zu Zeiten der Seefahrer!

*Weitere Infos und detaillierte Teilnahmebedingungen zum Gewinnspiel unter
www.bountybayonline.de

PC DVD-ROM SOFTWARE

frogster INTERACTIVE PICTURES

YUSHO

SNAIL GAME

Published by Yusho GmbH and Frogster Interactive Pictures AG. All rights reserved. © 2007 Suzhou Snail Electronic Co., Ltd. All rights reserved. Bounty Bay Online is the copyright and trademark of Suzhou Snail Electronic Co., Ltd. All rights reserved. © 2007 Frogster Interactive Pictures AG. All rights reserved.